出版/1990年9月8日

特價 40元

The Softworld 軟體世界 革新版

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■ 9 月號 第 18 期

克萊恩英豪攻略完結篇

亞瑟王傳奇一

馬蓋仙勇救倫敦一

步步殺機第二關攻略

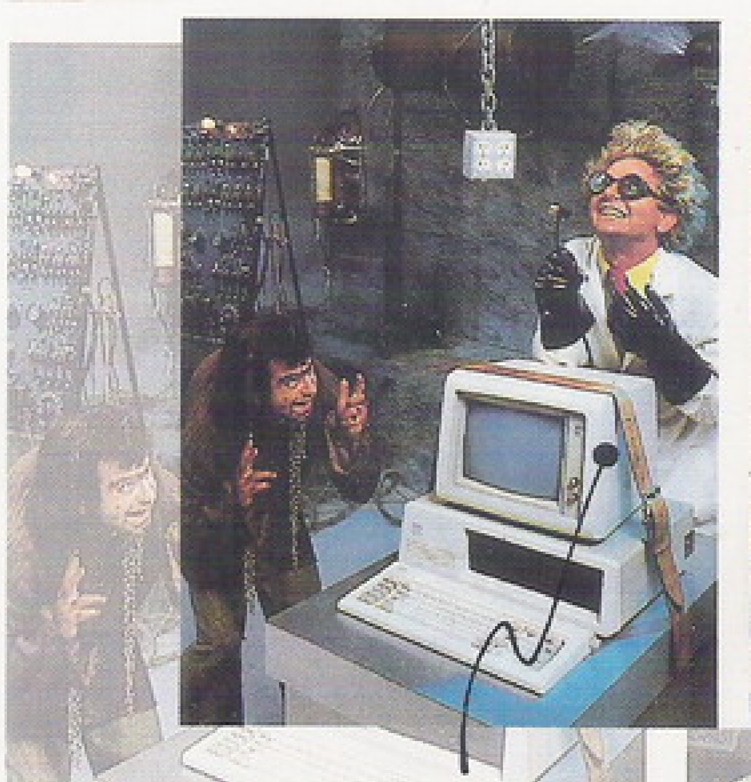
GAME資料管理系統(下)

出擊飛龍+雙截龍II無敵版

1990全省發燒友聯誼會寫真

擴頁公告

■擴充記憶體功能：
主機板上可直接將記憶體擴充至5MB並有換頁／插入存取功能，可支援EM4.0突破DOS 640KB限制。



■強化數學運算速度：
直接擴充記憶體安插4排RAM-MODULE於上，避免佔用機板空間、維修簡便迅速。

■週全的擴充設備、具高度介面功能：
MGA、RS232、PRINT PORT、GAME PORT等功能卡 可擴接螢幕顯示器，加強繪圖執行速度及印表機、搖桿操作等功能。AT/BUS卡可節省硬碟擴充卡之費用。

歡迎洽詢全省
亞洲電腦世界！

讓您久等了！

16位元中的頂尖好手
——海狐F20問市

中央處理器	CPU採80286-16，附加INTEL80287輔助運算器插座，具有Shadow RAM功能
執行速度	21MHz，Owait State
主記憶體	1024KB RAM可擴充至5MB，採換頁/插入存取設計可支援EMS 4.0功能
輔助記憶體	採日製1.2MB 2部
介面功能	MGA、RS232×2、PRINT PORT、GAME PORT、AT/BUS卡

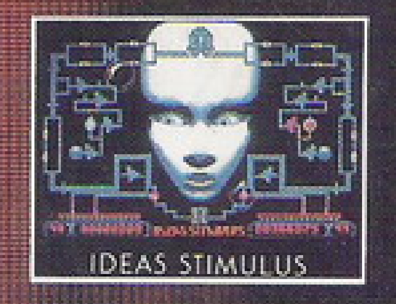
亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世 昌(02)351-0819
(02)361-9496
(02)396-5781
(02)392-7367
(02)596-2935
(02)563-5881
(02)311-0902
(02)905-6034
(02)928-5739
(02)957-9281
(02)955-2467
(02)984-2470
(02)996-0695
(02)769-5141
(03)326-1665
(03)338-5823
(03)425-8000
(02)396-7803
(035)225-181
(035)716-753
(037)622-068
(037)728-720
(039)972-035
(03)956-9772
(02)247-4228
(03)459-6276
(03)339-1256
(台中區)
(04)252-9526
(04)254-8840
(04)220-8628
(04)237-3600
(04)261-7790
(04)226-4213
(04)226-5635
(04)338-3137
(047)23-4010
(04)279-3266
(045)571-268
(046)869-751
(045)238-329
(047)254-284
(047)251-555
(049)336-959
(046)621-905
(046)321-730
(04)327-5222
(046)34-3969
(04)339-3739
(嘉義區)
(05)222-2737
(05)224-1686
(05)370-2350
(05)383-5690
(05)228-9627
(台南區)
(06)234-4382
(06)226-8862
(06)229-3844
(06)635-7591
(06)230-6434
(06)622-4816
(高雄區)
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)282-9316
(07)331-8357
(07)251-1963
(07)385-1766
(07)722-6064
(楠梓)(07)351-5762
(07)711-5968
(07)272-2270
(07)361-4577
(07)311-8165
(07)622-4816
(07)321-7147
(07)651-0901
(屏東區)
(08)788-1347
(08)722-8531
(08)737-4735
(08)832-3401
(08)775-2225
(台東區)
(089)322-967
(澎湖區)
(06)927-1263

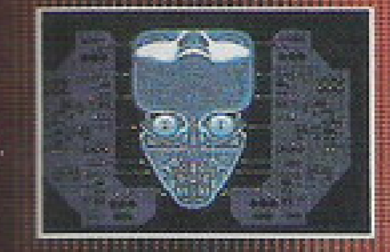
亞資科技股份有限公司
總公司：高雄市三民區
分公司：台北市新生南路一段
分公司：台中市西屯區
分公司：台南市東區

EXTASE

機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	512K
顯　示	單色／CGA／EGA／VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數	2片
類　別	智育

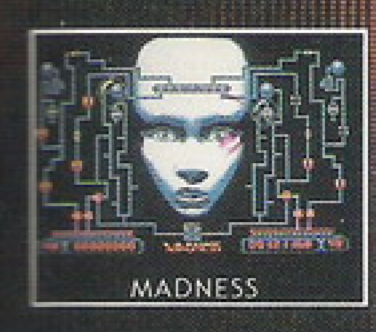

IDEAS STIMULUS

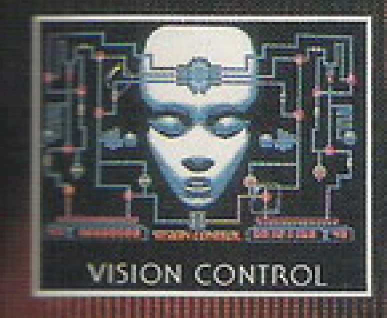
MYSTIC CRISIS



DROID ECSTASIS

FEAR


MADNESS


VISION CONTROL

DREAM ZONE

CRY OF LOVE

她是誰？姣好的臉龐，清秀的五官，為何她還不醒來？！

雖然不是睡美人，天上人間也僅有這一位一舉世無雙的生化美女。現在她需要你，讓她如鳳凰般浴火重生！

操縱氣泡重新設定電腦中八個主要線路，除了向各式錯綜變化的回路挑戰外，還要小心隨時應付突如其來的電腦病毒。

在看似單純的電路中和對手周旋，爭相搶奪零件好讓自己的設定程序能順利進行，而在明爭暗奪中也發展出了幾種高級技巧，例如靈活裝卸零件的「過河拆橋」，使不同脈衝通過同一交會點的「時間差」，要是未能早日悟出這些技巧，想要完成八組電路可就難嘍！

這是一次對腦力和反應力的綜合挑戰，到底會功虧一簣，還是終於……？

充分考驗智慧的挑戰，剪不斷理還亂的感情線路能讓你柔腸百轉

9月號

軟體世界 第18期

CONTENTS

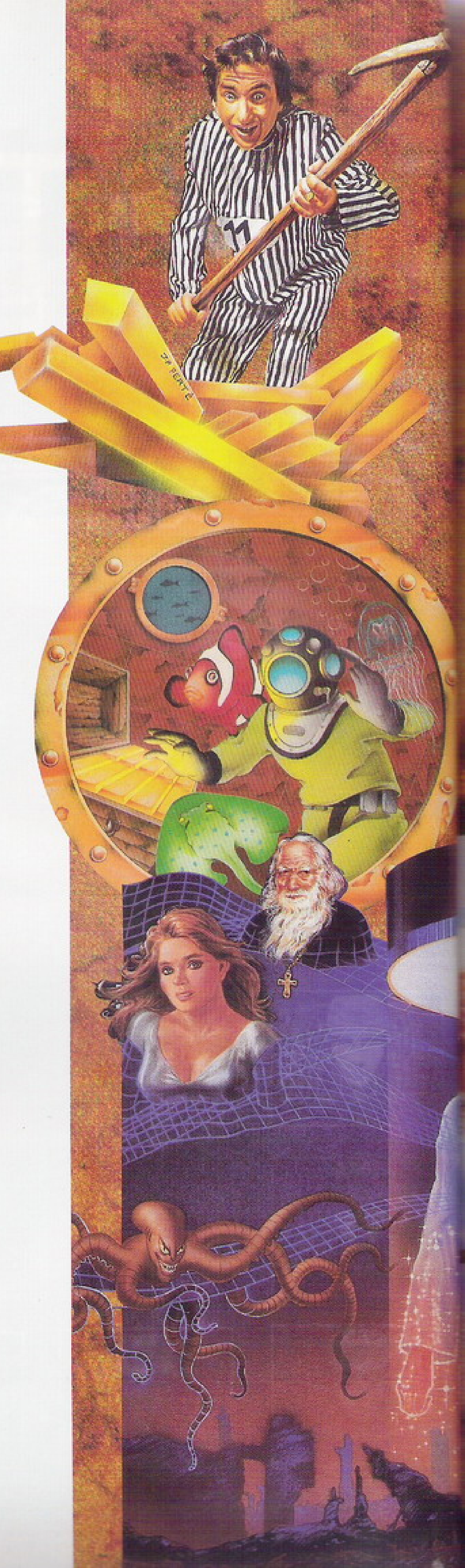
NEW FILES

RPG俱樂部

GAME 在燒

英雄交響曲

其　他



遊戲攻略

PC地帶

百戰天龍—秘技天地

演出者

發行人/蔡美賢
編輯顧問/謝明奇
總編輯/李初陽
文字主編/吳海境
文字編輯/魏　慈、陳　蓮
美術主編/陳揚隆
美術編輯/呂淑瑛、姚秀娟
文書處理/曾玉琴
廣告組/郭美玲
文字支援/王美玲、林淑敏、黃啓禎
曾一正、柯志祥、謝政憲
張家寧、苦秀娟、劉　瑋
美術支援/林毅然、劉信良、陳金泰
牛振風、黃文鵬、孫學隆
李孟苑
中打支援/姜慧珍
特約作家/葉明璋、方碁悅、魏宇明
吳謙諒、劉伯岳
駐美特派員/亞佛列德
內文打字/長興中文電腦雷射排版公司
照相打字/佳美電腦照相打字行
製　版/聯偉彩色印刷製版公司
內頁印刷/益新彩色印刷公司
封面印刷/海竹印刷行
製　本/信義製本所
發行所/軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱
登記證號/局版臺業字第3082號
出版公司/合譽文化事業有限公司

歐洲年度最佳冒險遊戲
未來戰爭
時空冒險
1.你，一個都市叢林中的無名小卒，能成為拯救未來世界的大英雄嗎？
未來戰爭 採電影化冒險遊戲方式，過程流暢，音樂輕快，極易令人完全融入劇情。
6.好熟悉的景像，但中古世紀怎會有如此先進的科學儀器呢？不管它了，先英雄救美再說吧！
時空交錯的未來戰爭帶你進入一個奇幻的時空冒險空間。
配樂及音效是未來戰爭另一個極值得鑑賞的特色，也許你不相信，但未來戰爭的全部配樂已錄成CD唱盤在歐發售了！
未來戰爭的場景和色彩在作者的精心調配下，不管是在單色或彩色下皆有極佳的表現。
未來戰爭採動作選單方式，整個遊戲完全不需鍵入任何英文訊息，不懂英文也能玩完。
成為一位英雄絕不是單靠拳腳功夫就可以的，機智、運氣再加上一些異想天開才能成就未來戰爭中的偉業。
機 種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
操 作：鍵盤／滑鼠

數度榮獲法國休閒軟體多項大獎

Future Wars

ADVENTURES IN TIME

支援魔奇音效卡

9.眞好玩，未來世界也有地下鐵，坐坐看吧！
別放過任何小物品及小細節是完成未來戰爭的不二法門，在這兒你買報紙了嗎？

14.終於混進外星人的基地中了，但是要怎麼逃過檢查呢？別慌！趕快服下隱身藥丸，但可別以爲這樣一來就萬事OK了。

10.星空下的未來世界充滿著閃爍的燈光，多麼新的景緻啊！但是如何面對未來並不[illegible]喔！

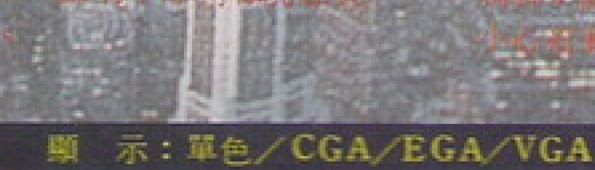
15.老兄！你可知道橫行地球數萬年之久的大恐龍們是怎麼絕種的嗎？不告訴你，玩了本遊戲你就會知道。意想不到的情節安排可是會博得你數次的會心一笑喔！

12.22世紀的時光機！還是傳不準，現在你又要傳到哪兒去了？

11.慘了！被送上電椅，小命休矣！[illegible]

13.面對如此醜惡的外星人，你該怎麼辦？[illegible]

16.你，終於漂漂亮亮的打贏了一場—「未來戰爭」，人類的繼起生命也就因此而得以延續。你，終於由一位沒沒無聞的小清潔工而成爲拯救全人類的英雄。



顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　　片　數：3片　　類　別：立體冒險

魔王凱撒統治下黑暗帝國，妖魔密佈，
機關四處　英勇的年青戰神雷士登
背負著聖劍受詔踏上征途
邪魔殘暴的攻擊與歹毒的陷阱造成
雷士登的生命力不斷的流失……
但眼看就將與魔王決一死戰

魔境傳說

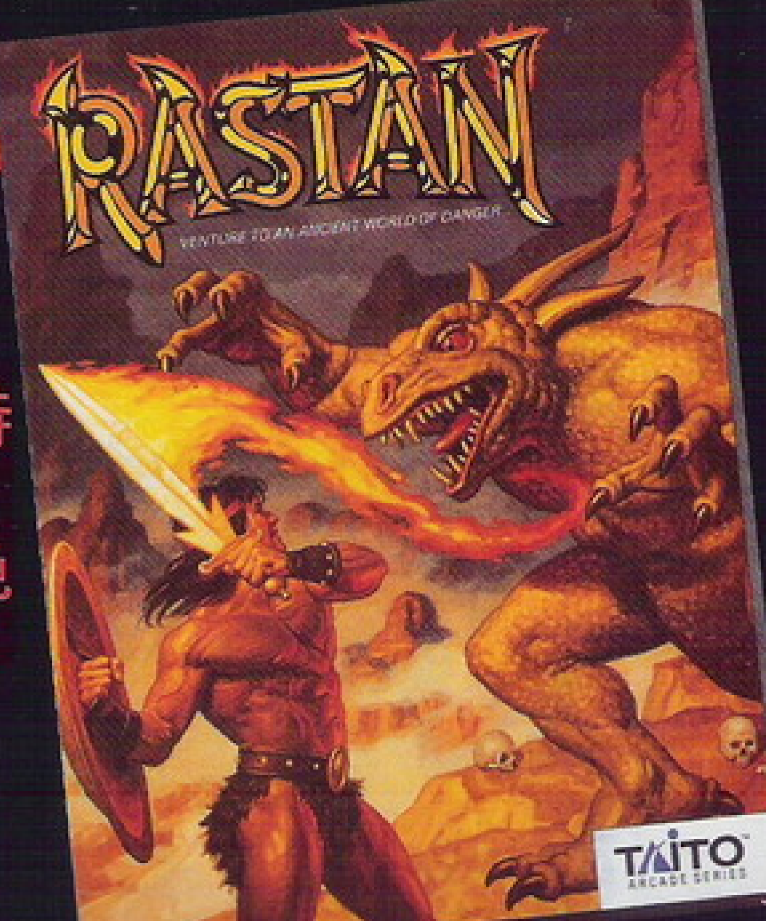
醉心於大型電玩的「發燒級」玩家們，又要再次感謝 TAITO 公司替他們省下不少銀子，因遠古時代的青年戰神－**雷士登**（RASTAN）已成功地在 PC 上重新復活。

此遊戲改編自極受歡迎的大型電玩**魔境傳說**。遊戲畫面捲動十分流暢自然，人物角色鮮明細緻，若輔以**魔奇音效卡**，更能立即擁有超越大型電玩的音效氣勢，使你越戰越勇，欲罷不能。想想看：經由你的雙手，賦予上古戰神－**雷士登**全新的生命力，加上所向無敵的神劍，更是如虎添翼，只待一切黑暗惡勢力的挑戰！

故事情節自然亦是驚險刺激，引人入勝。若你不介意，就在此先賣個關子，暫且不剝奪各位「自錯誤中學習」的樂趣。而**雷士登**到底將經歷何種冒險呢？

請各位玩家們拭目以待！

機　種：	IBM PC XT／AT
記憶體：	640K
顯　示：	單色／CGA／EGA／VGA
操　作：	鍵盤／搖桿
片　數：	3片
類　別：	動作
支援魔奇音效卡	



特色：

- ⊙支援魔奇音效卡
- ⊙多種特殊武裝如戰斧、鏈球、火劍……
- ⊙四關共十二階段，擊殺各關頭目前，須先突破重重機關陷阱及妖魔阻擋，莫忘發揮你的智謀及勇氣。
- ⊙大型電玩改編而成，畫面流暢，值得玩家們品評鑑賞！

窺覷這家銀行已有一段時日，
經過再三縝密研判後，
決定趁著月黑風高的夜晚
帶著我的十字鎬準備開始洗刼……
基本上這是一個類似**打磚塊**的遊戲，但是你不再只是將板子左右移動等著接球，而是可以上下左右自由移動，到處追趕球。遊戲中蘊藏許多玄機，打中特殊磚塊可能會將球分裂為二，甚至增快球的速度，還有發射子彈的功能等…令你意想不到的事情發生。最重要的是：千萬別打中警鈴，否則「機器戰警」會萬般糾纏，想甩都甩不掉呢！
初次見到這遊戲時，由於只支援到CGA，因此並沒有對它留下深刻的印象，但是一開始接觸它，意外地發現它不但容易上手，動作更是流暢無比，玩起來絲毫不會有遲滯的感覺，而且在單色執行下亦非常細緻。喜好動作遊戲的玩家何妨換換胃口試看看呢？
特色：
＊精彩可愛的卡通動畫。
＊操作流暢，值得收藏。
BANK BUSTER
BREAK THE WALL...
ROB THE BANK!
銀行大盜
機　種：IBM·PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA
操　作：鍵盤
片　數：1片
類　別：動作

精挑28種著名的單人撲克，保證令你目不暇給
HOYLE® BOOK OF GAMES
Volume Two
SOLITAIRE
個人的最佳消遣，
寂寞時的最好良伴！
撲克萬花筒
高爾夫
金字塔
康菲力
支援魔奇音效卡
保齡球
蠍子尾
打通關
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K　　片　數：2片
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　顯　示：單色／CGA/EGA　類　別：智育

懸賞：

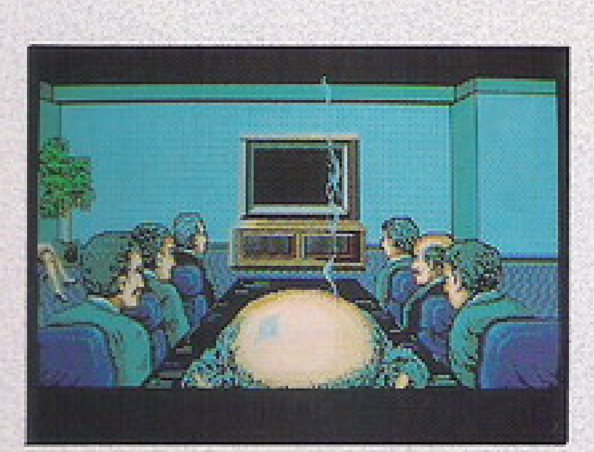
大明星"國王"

專出模擬、智育遊戲的Accolade 公司，這次推出了小人物狂想曲，有意與SIERRA公司的幻想空間互別苗頭，同屬立體文字冒險的兩個遊戲，想必大家對幻想空間都耳熟能詳了，但光看前者開頭的兩個大標題，聰明的讀者就可以知道遊戲的主題是什麼了！

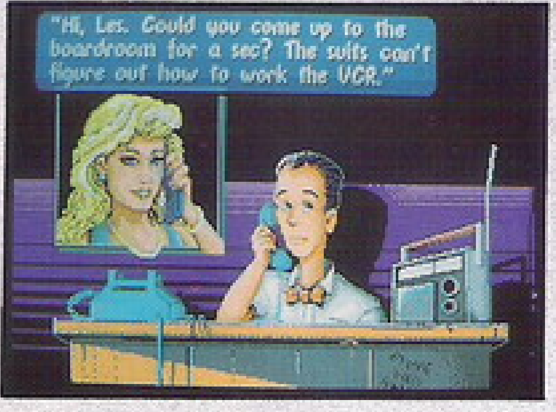
針對幻想空間的弱點，小人物狂想曲支援VGA16 色模式，使得畫面更加細緻；在劇情上，它儘量避免流於俗套，而有推陳出新的點子，和令人意想不到的笑料，頗讓人感到清新可喜。全劇由一個小人物為了大筆的賞金，並為了贏得美人心為起點，出發前往各地找尋大明星「國王」，一路上經歷無數波折，遭遇各式各樣形形色色的人，並克服許多難題，而引發了許多有趣的事，結局並出現峰廻路轉，令人出乎意料的場面。

1.威爾公司正召開主管會議，主管們面色凝重地聆聽訓示。

2.原來威爾公司收視不佳，因此大家開會決定發起一項活動——百萬元尋找大明星"國王"的活動。

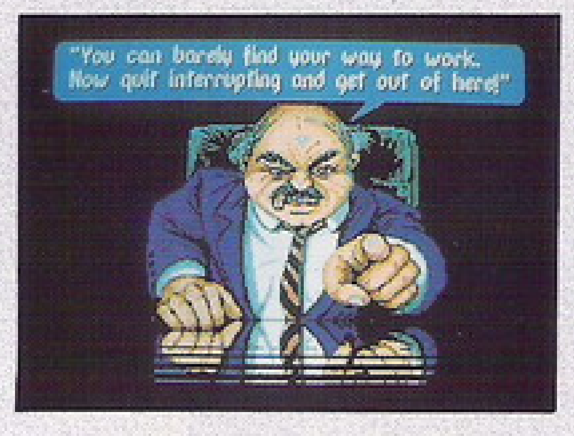


3.誰知正準備觀看宣傳錄影帶時，電視畫面卻故障了……。

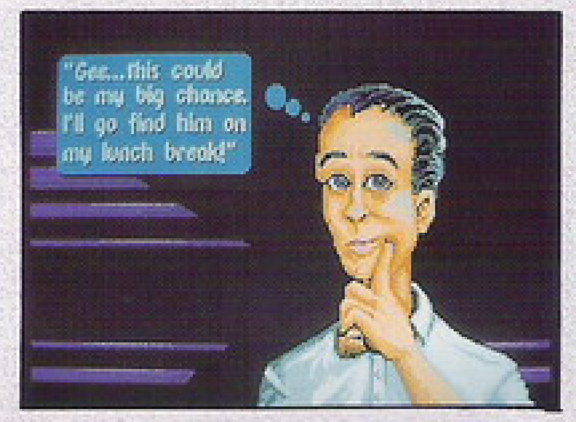


4.女秘書哈特打電話給我們的主角——雷斯，幫忙修理電視。

5.原來雷斯暗戀哈特小姐已久，他在哈特面前許下宏願要找到"國王"。



6.可憐的雷斯卻被老板狠狠地澆了一頭冷水。



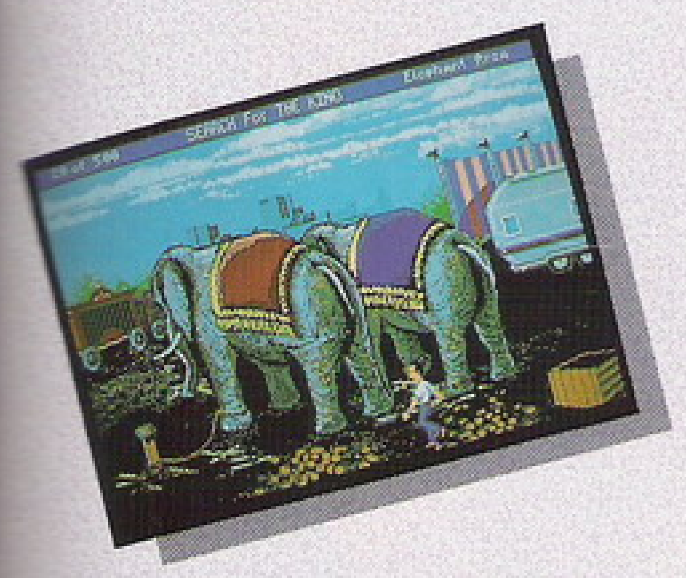
7.不過這不會影響我們的主角不是嗎？

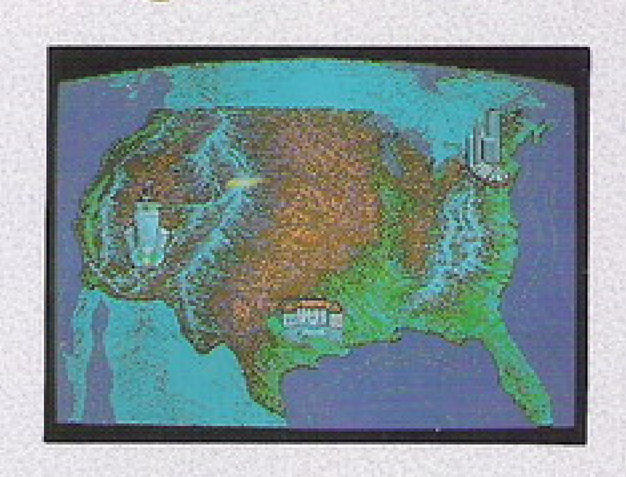
Les Manley in: Search for The King

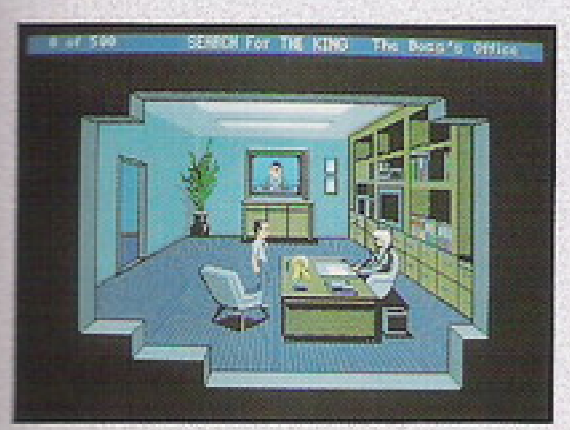
緝捕：

在愛情圈子外飄蕩的遊民

雖然必須鍵入英文句子，以進行遊戲，相信在手冊的引導下，足以使玩者融入遊戲中，不致有太大的問題。本遊戲支援魔奇音效卡，各場景均有不同的背景音樂，聽聽看便知道！







機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：5片
類　別：立體冒險

支援魔奇音效卡

TREASURE TRAP
快樂潛水伕
支援魔奇音效卡
喚來黃貂魚，坐在它的背上遨遊四方。

機　種：IBM PC XT/AT　記憶體：640K　片　數：3片
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA　操　作：鍵盤/搖桿　類　別：動作

叫出聰明之魚吃掉水母，以收集黃金。

躲過水母，順利通過"天橋"到達彼岸。

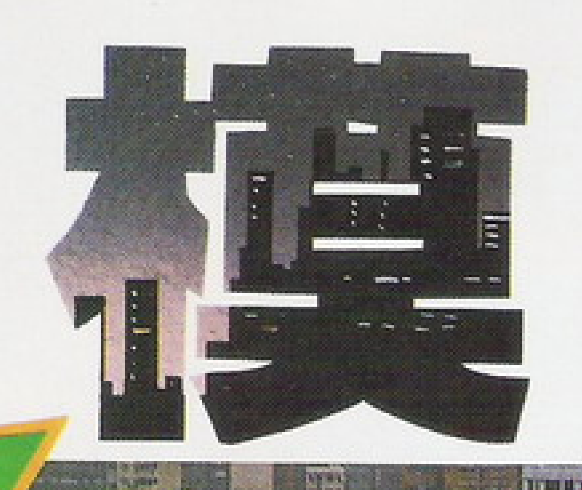
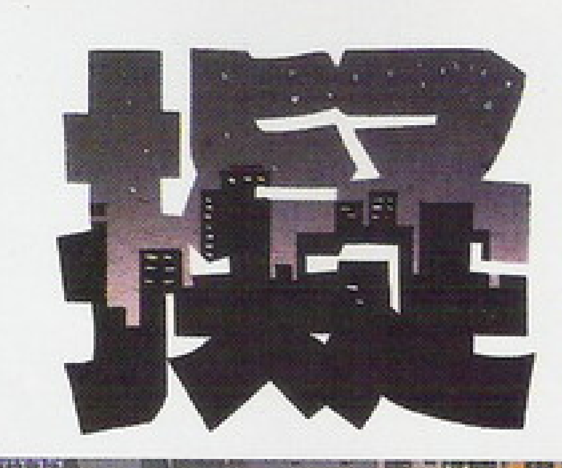
顯示走過的地圖。

喜歡潛水嗎？嚮往海底奧秘世界嗎？即日起軟體世界將邀您與我們一同探索海底世界，一窺海洋神秘的面紗！來吧！朋友，做個快樂的潛水伕如何？

快樂潛水伕真是一個令人著迷的遊戲，一拿到此遊戲時，先被它那可愛的人物造型和輕快活潑的背景音樂所深深吸引，進而一股腦兒投入潛水尋金的樂趣之中。且聽我一一道來：

首先我被潛水公會從母船的起重機投入艾斯曼羅達號，自此展開一場驚天動地的探險。背著僅有的二筒氧氣筒，我戰戰兢兢地搜索，誰知放眼過去，盡是會吃人的生物：海葵、水母等，嚇得我三步併二步一一溜之大吉；拾起地上的鑰匙，向下一個房間搜尋，突然黃金偵測器閃爍不停，耀眼的黃金就在眼前……

真的，這是個很棒的遊戲，它共有100個房間供搜索，並有自動顯示地圖之功能，你可隨時記錄搜尋的過程。遊戲進行時，你擁有二隻聰明的魚，可幫助你解決可怕的海底生物；各式各樣的陷阱謎題等著你來解決。好啦，我言盡於此，說得再好，還是要您親自來品嘗!!

模擬

有了它，移山填海不再是神話

期待已久的模擬城市地形編修程式終於推出了！強大的編修功能使模擬城市的整體功能更趨完整。它具有以下功能：

1.一張城市地圖在手，台灣各城市無論台北、台中、高雄等，你都可依照它的市地地圖編修出這市的模擬市地，利用綠地、水區、荒蕪地可造出森林、湖泊、河流、島嶼等地形地貌，再配合模擬城市主程式進行都市計畫、建設，只要你願意，全世界各大城市都任你模擬主導。

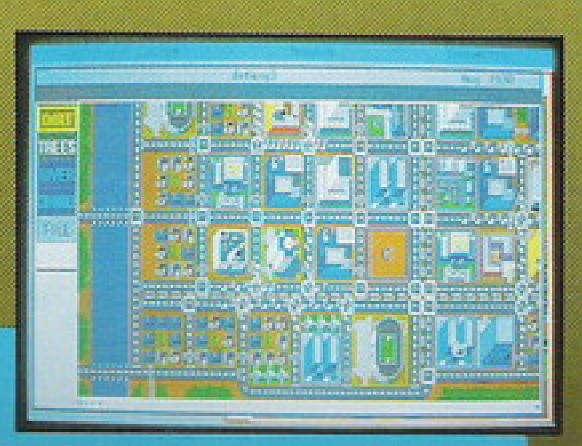
2.編修程式具有隨機製造新市地的功能，只要選擇森林綠地及湖泊的面積比例，以及河流的曲率，便可創造出一個新市地，你並可調整起始模擬時間，以及模擬難易等級。這是個相當挑戰性的主題。

3.擁有模擬城市主程式（珍藏版29　）的朋友，你是否擁有了一些慘目之痛或悲情城市呢？把這些爛攤子拿到地形編修程式裏，你可以不花一毛錢地進行修改，把人工建築拆掉，加上一些綠地、湖泊等，甚至把時間回溯到「古早」去，帥吧！

有了地形編修程式，你不必羨慕任何一位市長，因為你有比他們更多的選擇；你也不必再抱怨那位市長，因為你將面臨十分棘手的市政建設問題。

①高雄市地圖

③台灣地圖


②高雄部份市街圖

機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	512K
顯　示	單色／CGA／EGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數	2片
類　別	模擬

地形編修程式

SIM CITY

AIRPORT

BUSINESS CENTER

HOSPITAL

STADIUM

COMMERCIAL CENTER

BRIDGE

模擬城市再出擊！

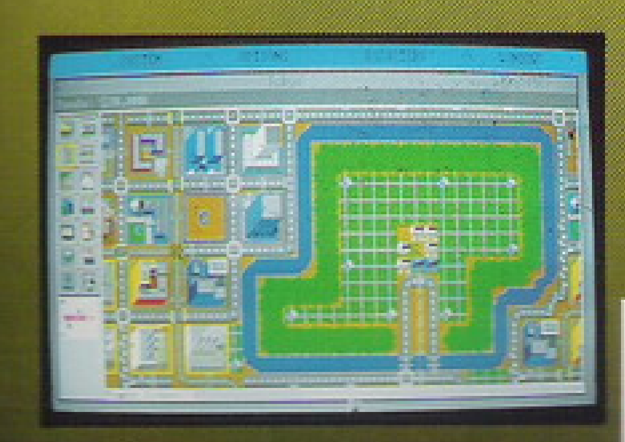
配合主程式與地形編修程式，你的市長會當得更拉風

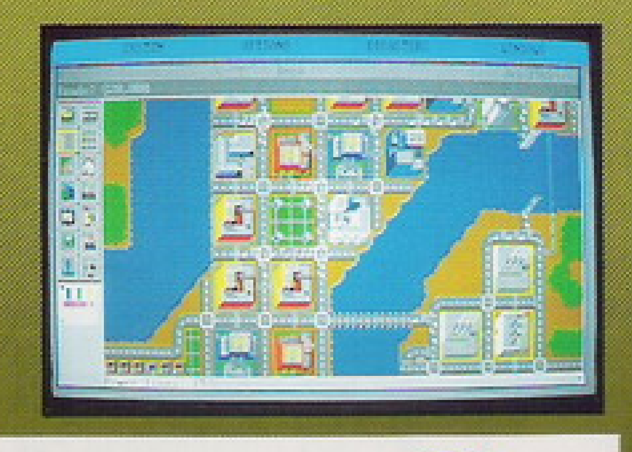
[illegible]

模擬城市[illegible]時下[illegible]計劃、建設、環保等相關概念，配合人人關心的市長市政建設策略，自然吸引了不少人的注意力，[illegible]

[illegible]由於東——[illegible]大地震後的舊金山市，被怪獸破壞肆虐的東京市等，你必須重建它們，以恢復舊有規模，十分具有挑戰性。

這套主程式配合地形編修程式，將使你的治理工具更加齊全，[illegible]來試試吧！





FULL METAL PLANETE

繼北與南後，穿山甲公司在今年又推出一個以未來為背景的戰略遊戲。這是由一個法國著名紙上戰棋所改寫，和其他同類遊戲較大的不同點在於行星末日戰紀是一個以資源掠奪為主題的戰略遊戲。

話說在銀河中，有個資源豐富的行星，但被發現時，已經快要毀滅。許多集團都想在這行星毀滅前，乘機大撈一票。玩者就是其中一個集團的指揮官，他必須以母艦內有限的裝備，儘可能開採行星上的礦石（ore），並阻止其他集團的行動。

行星末日戰紀最多可由四個集團同時進行，可以四個朋友同玩，也可以獨力與電腦對抗。但開始時，每個集團的設備都相同，必須先找塊礦石多的好地盤，將採來的礦石利用母艦上的提煉設備製造坦克、採礦機或其他單位，也可以儲存起來帶回地球。

因為地殼十分不穩定，行星上的潮汐常使地形不斷改變，可能原本是陸地的地方，高潮來時就變成一片汪洋，常會造成某些單位動彈不得，更加強遊戲的困難度。

行星末日戰紀是一個考驗玩者資源運用、戰略常識與謀略的遊戲，對玩家來說更是一個新的嘗試。

戰略地圖畫面

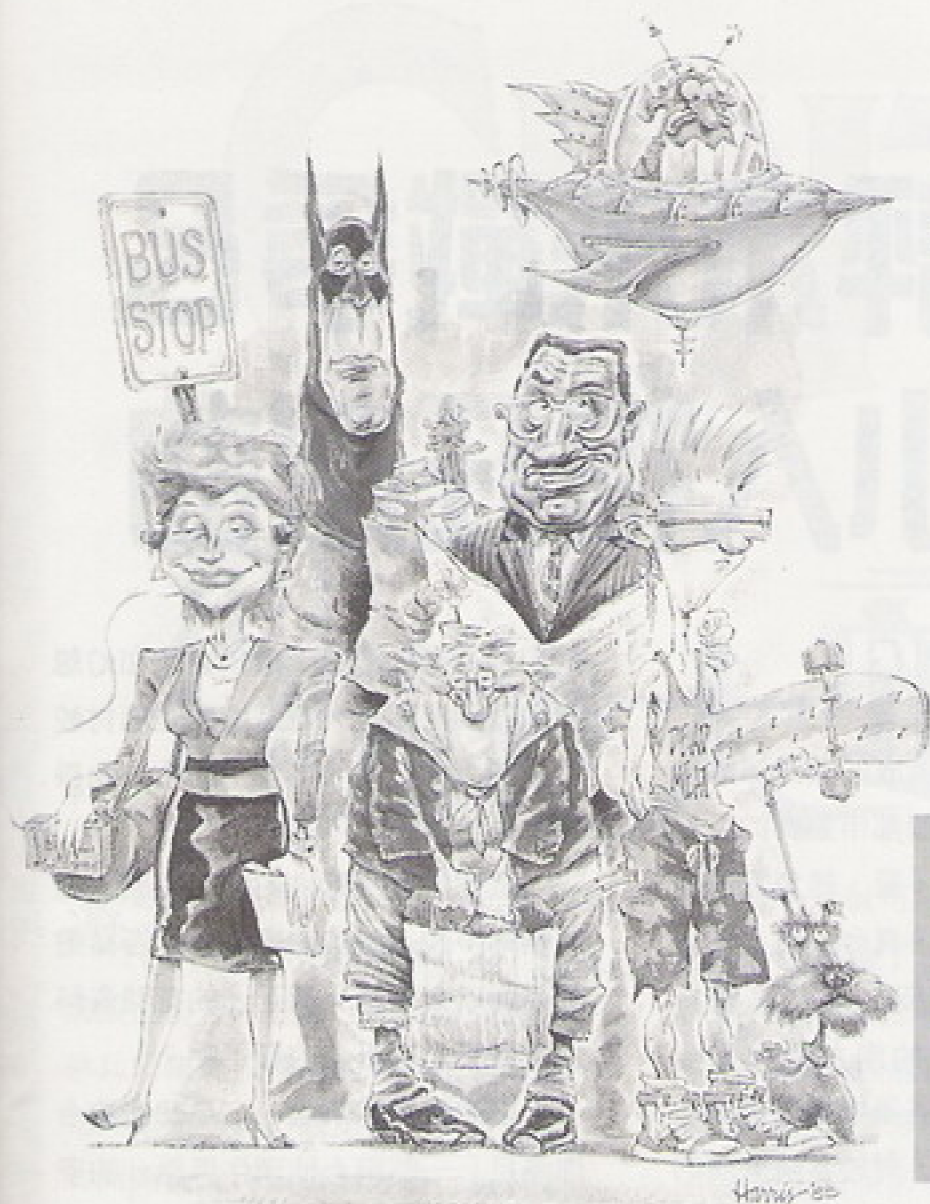
攻擊！摧毀敵人單位

標題畫面

勝利者

INFOGRAMES

機　種：IBM PC XT／AT	類　別：戰略
記憶體：512K	操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯　示：單色／CGA／EGA	片　數：2片



擴頁公告

軟體世界雜誌爲加強服務讀者，決定自第二十期(十一月號)起擴增頁數，並調整售價爲每本**60**元。

※優待辦法：

1. 現有訂戶剩餘期數不必補足差額。
2. 不論是不是訂戶，均可在79年9月25日(以郵戳為憑)前，以舊價240元訂閱或續訂半年(6期)。

票選排行榜

感謝各位玩家熱情參與票選活動，編輯部在此公佈本季的票選排行。

您心目中的好遊戲是否也已上榜了呢？

※票選範圍：貴族版150號，珍藏版20號以後

※加權計分法：每張選票的第一名得10分，第十名則得1分

※資料來源：軟體世界雜誌第16期（七月號）新遊戲票選

短評：

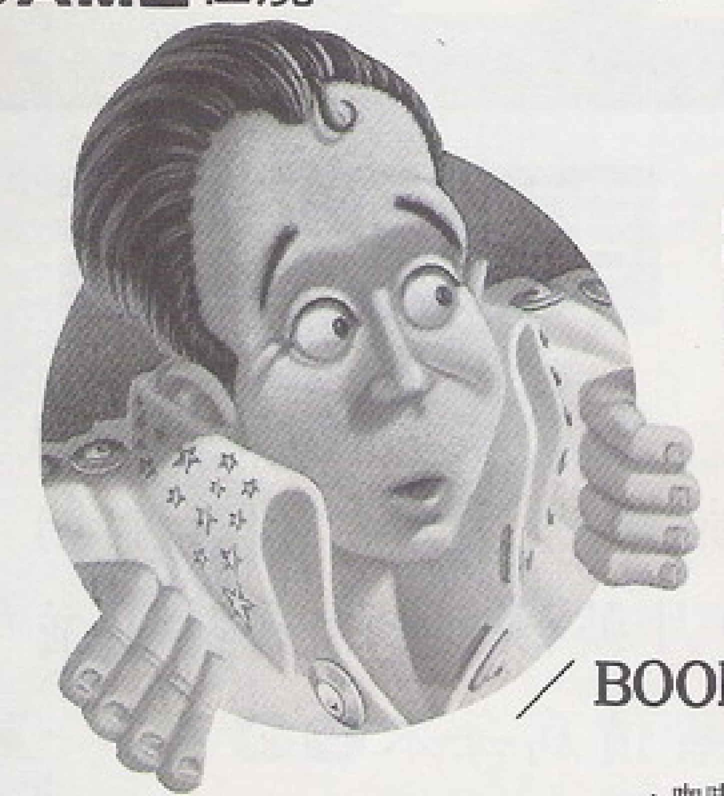
模擬城市原本就是一個極被看好的遊戲，再加上軟體世界推出模擬城市地形編修版的資料片，使得模擬城市後勢十足極有可能在排行榜中繼續竄升。

創世紀VI雖然在票選排行中榮登冠軍寶座，但據銷售排行榜顯示，它已由17期的第2名降為18期的16名，因此創世紀VI在下季的票選排行中是否仍能蟬連冠軍寶座實是個未知數。

在下一季的票選中，由於增加許多更新、更具潛力的遊戲，到時票選名次的排行必有一番激戰，各位玩家拭目以待吧！！

名次	遊戲名稱	積分	類別
1	創世紀VI	1632	角色扮演
2	水滸傳	1245	戰略
3	核戰狂人夢	1223	戰略
4	四川省	1219	智育
5	北與南	1013	戰略
6	紗之器	909	冒險
7	上帝也抓狂	866	模擬
8	波斯王子	857	動作
9	模擬城市	818	模擬
10	克萊恩英豪	792	角色扮演

名次	遊戲名稱	積分	類別
11	氙星異形II	639	動作
12	快樂泡泡龍	624	動作
13	武士傳說	499	角色扮演
14	飛龍騎士	459	模擬
15	伊蘇國	456	動作角色
16	百戰鐵翼	373	模擬
17	炸彈小子	367	智育
18	F-15鷹式戰鬥機II	365	模擬
19	聖戰奇兵・冒險版	363	冒險
20	烏茲衝鋒槍	356	動作



我評未來戰爭&小人物狂想曲

／BOOMERANG

連續兩週，軟體世界推出了兩個性質完全不同的立體冒險遊戲，從片數來看均非超級大 Game，然而卻可躋入重量級強片之列，其中尤以未來戰爭更是當之無愧。

一、未來戰爭

由 Delphine 公司製作、Interplay 公司代理發行的未來戰爭，在歐洲贏得了六項冒險遊戲大獎，它囊括了立體冒險遊戲、最佳遊戲畫面以及配樂方面的金牌獎。

首先談到配樂部份——為這個遊戲買塊魔奇音效卡是絕對值得的！它一共有11段標題音樂，在遊戲進行中採全音源輸出，不論是開頭的「時空旅行者」（Time Travellers）或修道院中的「聖詠」等……均顯示出編曲者在配樂方面所下的功夫，魔奇音效卡展現的魅力毫不遜於 MT-32。本遊戲配樂在國外並有 CD 同步發行，可惜國內玩者無福享受。

和紗之器的配樂比較起來，後者可謂全盤取自「天鵝湖」的芭蕾音樂，本遊戲的音樂製作卻是原創性更高。曾到過軟體世界北、中、南三區聯誼會的發燒友，想必皆已受過本片音樂的洗禮，感受如何呢？

以三片裝的份量，能支援單色到 VGA 畫面實屬難得。在每個場景中，它採用的顏色以同色系為基礎，藉著深淺的變化以及細緻的畫面給人極深刻的印象：當你訝異於遊戲開頭，主角站在大樓的玻璃帷幕前那個場景，咖啡色系的變化造成的景深，讓你彷彿真的看到了整個都市叢林的反影；稍後的湖邊風景，藍、綠色調所表現出來的山光水色，真令人有「天光雲影共徘徊」的感受，這也是擁有 VGA 或 EGA 螢幕的朋友得以享受的權利。不過在一些過場畫面裏，它以較小的格局表現，對於當時緊湊的劇情搭配是相當貼切的，畢竟當焦點集中在某些事物時，過大的畫面容易顯得大而無當！

玩過紗之器的朋友，當你順利地玩完整個遊戲之後，你是否感覺少了些什麽呢？對了！就是那份挑戰性和刺激感，總覺得以七片裝而言，對大多數玩家來說，並不是能有相對的收穫感。未來戰爭正多了這份活力，其中有些難題是必須限時完成的——你明知該如何做，手指頭總少了點靈活度，不過，相信一般人是可以很快克服時限的問題。此外，它有一場與外星人槍戰的射擊場面，你和女主角並肩作戰，以氣化槍殲滅來敵，這一場可真是打得人直呼過癮、大喊痛快。

由於歐洲和美國在製作理念上的差異，正是前面所提過的，以三片裝而言，它的可玩性實在是提高了不少！在解決難題的過程，朋友們不妨多設身處地的去想像當時狀況，和劇中人物合而為一，想必對未來戰爭會更有信心、勝卷在握！

二、小人物狂想曲

由 Accolade 公司推出類似 Sierra 公司一系列立體文字冒險遊戲的小人物狂想曲，似乎有意和幻想空間互別苗頭。大概是這類型題材較受歡迎之故吧！唉，世上的小人物畢竟還是佔多數，不是嗎？

這個遊戲所訴求的兩個主題，在此無庸多說，眼尖的朋友，是否從遊戲封面或大明星「國王」的有關資料上看到了「貓王」的影子呢？

以遊戲劇情來說，它是個能夠令你滿足「一朝飛上枝頭作鳳凰」的夢想。以一個相貌平庸、事業無成的男子，卻能同時在感情和事業成就上「一箭雙鵰」！光是這兩個「誘因」就足以令人躍躍欲試了。不過，相對的付出是難免的——遊戲在許多場合中並沒有提供足夠或多餘的直接線索讓你去發掘，甚至在鍵入文句時，一些畫面中的物品英文名稱就夠你傷透腦筋了。對於這點，我的建議是不僅要找本字典，還得找本漢英字典。

正如同它的主題，遊戲的進行是近乎狂想的，你必須不按牌理出牌。也正因如此，你會遇到許多瘋狂的事物，形形色色的人，清涼養眼、出場率特別高的衆美女。想想看，不走「旁門左道」，那主角雷斯如何藉著短短的午餐時間踏遍東岸的本市、西岸的拉斯維加斯和「國王」在南方的家鄉小鎮呢？

和幻想空間III比較起來，本片的劇情、配樂要顯得略遜一籌，但支援 VGA 模式，在畫面的設計上便表現得較為細膩。或許玩慣了 Sierra 公司一系列立體冒險遊戲的玩家，在剛接觸小人物狂想曲時會不知從何著手，那就照著手册的提示一步一步來，等熟悉了再自行攻略。

/ CHARLES H.

凱撒大帝

遊戲開始之時，你只是一位統領四千多名步兵的小軍官，為了振揚國威並獲青睞進級，你得率領四千子弟兵以羅馬人慣用的外交談判方式，先大軍壓境再行政治斡旋。看完探子的簡報後就可以跟對方進行談判了，看你是要採取懷柔政策締結盟邦（Offer Alliance），或是直接下達最後通牒（Ultimatum）。假如所有的外交手段都無法使對手乖乖的成為盟邦，那只有訴諸武力（Go to War）來使這些野蠻人順服了！

戰爭的方式更是本遊戲的一大特色！你不僅可以選組作戰隊形，更有數種不同的羅馬人戰術（有歷史的喔！）供你選擇。在一陣雄偉的鼓號聲後，你看到的將不只是一連串的數字變化，而是實實在在的兩軍對峙作戰畫面。細緻的動畫效果保證絕對是其它戰略遊戲所不及的。步兵的移動、騎兵的策馬攻擊、象群的衝刺，乃至舉白旗投降的動作都清清楚楚仔仔細細的表現在你眼前，就算是千軍萬馬，你仍能一目了然各小隊的作戰情況。

除了依照所提供的戰術作先期佈署外，在作戰期間你更可以視戰情指揮個別小隊去支援戰友或是擔任誘敵任務，以隨時靈活的支配整個軍團的行動。當然你也可以自行發展一套戰術來試試看是否能百戰百勝。

輸了呢？不用講，只好重新整軍經武下次再來。

贏了呢？你就可以堂堂皇皇的進佔這一個屬地了！接下來呢？也許你可以效法日軍來個大掠奪（Plunder）以補足逐漸空虛的國庫，但這種壞事可不能多做，不僅會引發反叛心，更有可能增加你下次拓展外交的困難。

不過一場戰爭下來，最重要的還是趕緊補足兵力（Strengthen Legion），以備抵禦外敵的入侵及屬地內的叛軍。當然，假若你功績彪炳，晉升至某一階級後即可以擴建或使軍團升級，更可以擴建艦隊以對島國布列塔尼亞（Britannia 英國）或北非進軍，更可以抵禦由地中海來犯的敵人，殲敵於海戰中。

為了提昇人民對你的評價並安撫民心，適時舉辦古羅馬戰車競速以及勇士競技是絕對必要的。剛開始你並不能舉辦競技比賽，因為財力及階級都不夠。但可以舉辦並參加古羅馬戰車競速賽（Racing Chariots），這比賽不僅可以娛樂大眾，更可讓你賭個過癮，不失為另一種增加收入的好方法，而且還可以來陰的喔！賄賂、用藥、鞭打對手隨你便。不過可要小心的駕駛馬車，遇轉彎要減速，否則車毀人傷加上被馬兒拖上個數千尺可不是好玩的事。

勇士競技（Gladiator Show）是在建成羅馬競技場後才能舉辦的娛樂節目，內容包括人獸廝殺及勇士鬥劍。你還可以依他們的表現以及觀眾的反應程度決定失敗者的生死。若是在屬地舉辦類似的比賽除了娛樂的效果外，更可以使人民長於羅馬人的勇氣而趨於順服。

當然囉！征服後的目地就是納入版圖開始征稅！你可以一視同仁採單一稅制，也可以視屬地的歸順程度及反叛潛力採不同的稅率。要完全不征稅、征合理或不合理稅率，乃至於乾脆榨乾他們，全看你的意思了！但可要記得暴政必亡的真理喔！

再怎樣國富民安，無可預期的天災人禍依然會依歷史的演進逐次發生。你所選的程度越高，與歷史的契合度就越近，說不定在西元前某年你進軍至埃及時會發現你要征服的不只是軍隊，還有一位傳頌已久、眾人皆急欲一睹風采的尼羅河之妹——埃及艷后。

聯誼會寫真

相逢自是有緣 軟體世界以〝您〞為尊

／編輯部

在殷殷企盼、切切期待下，軟體世界一年一度的發燒友聯誼會終於開鑼了。

由北而南，7月29日在台北時報廣場新生南路館、8月5日在台中時報廣場、8月12日 在高雄 國軍 英雄館，連續 三個 星期天，一路 燒下來……。

發燒友的熱情最是令工作同仁感動，往往時間未到，大門口就早已人滿為患，尤其北區場地稍嫌小了點，竟然擠得水洩不通！北區發燒友的熱情大方、中區發燒友的活潑率真和南區發燒友的憨直可愛，在在都令兩位主持人「亞洲美女」—文桂梅及「亞洲帥哥」張益民念念不忘。

今年的聯誼會我們增加了更多的精彩的節目……

㈠軟體世界簡介：

大家神情專注的觀看軟體世界簡介。

每個發燒友都熱愛軟體世界遊戲及軟體世界雜誌，但，對軟體世界這個公司卻可能不很了解，尤其不了解軟體世界為台灣電腦休閒軟體所作的努力。在現場，我們播放了為今年7月24日的記者招待會所製作的錄影帶，有系列地介紹軟體世界——智冠科技有限公司及本公司取得美國前20大電腦休閒軟體公司合法代理權的成果。

㈡大地遊戲：

熱情的發燒友高舉入場券，盼望尋回他們的“家人”。

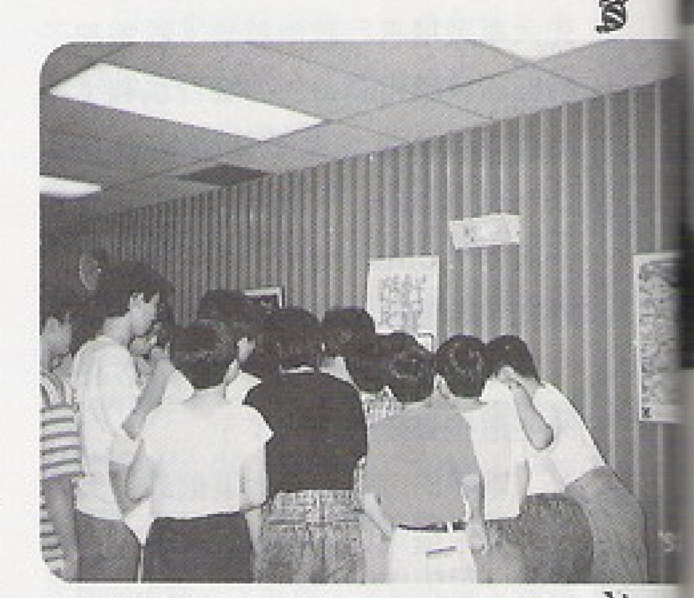
這是個全體總動員的大遊戲，每個發燒友在拿到入場券的同時就擁一個符號或人名或車名，它可能是屬於烏茲衝鋒槍或四川省或俄羅斯方塊或名車大賽或模擬城市……。就待發燒友們去尋找和自己同屬於一個遊戲的其他發燒友——家族大團圓！

㈢熱片介紹：

這次的新片介紹有別於往年的是這些影片是由外國公司原廠提供的攻略集錦，全都是軟體世界即將發行最新最熱的遊戲。

㈣遊戲比賽：

今年增設了「過關賽」及「對抗賽」。



圍了一堆人，到底他們在看什麼“精彩”的呢？

「過關賽」方面總共有五關：熱血高校、惡魔城傳說、快樂泡泡龍、波斯王子及全力反彈，只要十分鐘內玩過每個遊戲的一關即可。可惜發燒友們都太緊張了點，竟沒能順利過關，倒是比賽主持人在現場只花了八分半鐘便過完五關！

「對抗賽」在北、中、南三區的比賽遊戲並不一樣，北區是上帝也抓狂，主持人 Lord Jean 因被熱情的發燒友綁架而去，致使比賽無疾而終，引起公憤，差點回不了高雄；中區是坦克大對決，由發燒友們對抗；南區則是捍衛雄鷹，由 Lord Jean 接受挑戰。一直自信滿滿的他擺平了好

些個挑戰者，但，末了也慘遭滑鐵盧，據他自己說是：「一不留神」……但，也夠他羞愧得想引疚辭職，而我們為了天下蒼生著想，只好「勉為其難」地把他留了下來。

㈤說故事比賽：

這是個讓發燒友發揮臨場機智、訓練膽識及想像力的好機會，只要你肯，只要你敢，就可以上台抽上一籤，就著題目（一大串遊戲名稱）大吹大擂一番。其中以中區發燒友的反應最為熱烈，幾乎是欲罷不能，甚至有人單挑主持人，瞎辯到底。

㈥趣味問答：

另外現場的趣味問答為節目的進行更是增加不少色彩。為了吸引主持人的注意。發燒友們更是極盡諂諛奉承之能事，「亞洲美女」「亞洲帥哥」之聲不於絕耳。

㈦遊戲 Q&A：

由開發課眾大將為發燒友服務的現場 QA 時間，主要是解答玩遊戲的疑問，其中以創世紀VI高居榜首。這個高難度的 RPG 遊戲，受歡迎的程度在現場真是表露無遺。

㈧原版遊戲搶購：

本年度聯誼會壓軸好戲，也是最重要的一項服務便是原版遊戲的搶購。到 Seven-eleven 買過超級重量杯吧？沒錯，看你抽到幾折就以這個價錢購買！抽到 9 折不算什麼，有人竟然抽到免費耶！

※　※　※

在發燒友熱烈支持下，聯誼會圓滿落幕了，回想起發燒友意猶未盡的神情，我們只有說：青山不改，綠水常流，咱們後會有期！

這是"亞洲美女"和"亞洲帥哥"嗎？天啊！

◀在趣味有獎問答中，發燒友反應熱烈。

▶離別在即，大家依依不捨互道練功成功！

一、午夜鈴聲

炎炎夏日的半夜兩點，X.Y.Z.脫光了衣服大睡，正打著呼。

鈴——鈴——

此時傳來陣陣的電話聲，短暫而急促。

由於電話就在床頭，X.Y.Z被吵得睡不著，懶慣了的X.Y.Z索性翻了個身，繼續打他的呼。

鈴——鈴——

電話聲仍不中斷，不停的響著，X.Y.Z終於被吵醒了。

「奇怪，這麼晚了，會有誰打電話來？該不會又是喜歡惡作劇的人吧！」

X.Y.Z揉了揉眼睛，爬了起來。

「管他的，接了就不會吵了吧！真是擾人清夢。」

X.Y.Z.很不情願的拿起了電話筒。電話那頭傳來的不是惱人的吼聲，而是一個非常熟悉的聲音，原來是老編。這麼晚打來一定有急事。

「武士傳說玩得怎樣了？很多人玩不下去了，快快救救他們吧！」

X.Y.Z摸了摸鼻子：「老實說，這個遊戲難度頗高的，我玩了個幾天是有點心得…」

「太好了，有什麼心得就請快說吧！」

「好吧。」X.Y.Z點了根煙，又摸了摸鼻子。

※以下老編簡稱編，X.Y.Z簡稱獵。

二、造人記事

獵：「創人與造人往往是RPG的第一步，連武士傳說也不例外，人種繁多，別說升級了，連造個人都得選上半天。」

編：「那選什麼樣的人種比較好呢？」

獵：「根據我的經驗，人類中以男性的Barbarian武器最佳，力量最大，用的是巨劍（Great Sword），可惜武器技巧無法在附近城市提升，而錢也不算多；錢最多的是Pirate及Rogue，只是武器爛，不易打倒敵人；我覺得最好用的是Ranger，只要在開始時的城中便有專門的訓練場，武器不算差，技巧很容易提升，力量中上，所以蠻好用的。」

編：「那其他的人種呢？」

獵：「其他的人種比較不值得一提，但像是那種錢多的矮人礦工，倒是可以做『肉雞』宰一宰。還有會精靈弓的精靈，會巨劍的鳥人等等，都是不錯，但吃虧比較大的人物…」

編：「等一下，『肉雞』是什麼？」

獵：「在此遊戲中，錢愈多愈好，可以買想要的東西，做喜歡的事，所以錢…」

編：「快說快說，『肉雞』是什麼？」

獵：「在造好了六個喜歡的人物之後，你可以再造三、四個錢多的Rirate、Rogue，矮人礦工等種類人物，命名隨便命個G啊、U啊，什麼的，再把他們身上的錢拿掉一大半，然後就可以買裝備啦，買馬啦，學法術啦，甚至有了經驗學武器技巧等等。」

編：「我說X.Y.Z.啊，不要以為我不知道你在開我玩笑，錢不是不能傳嗎？」

獵：「物品總可以傳吧！」

編：「可以。」

獵：「先叫『肉雞』們各買兩件Plate mail L，不要Fit，然後把裝備傳到隊員身上，把背包裝滿再賣掉裡面的東西，就會有一大堆錢等著你去用。建議隊員與『肉雞』比為一比三，這樣就剛剛好了。等裝配好隊員之後錄起來，『肉雞』則不錄，然後關機重來，換下一個隊員。如此一來，便有一隊穿著閃亮盔甲的隊員等你去用，不錯吧！」

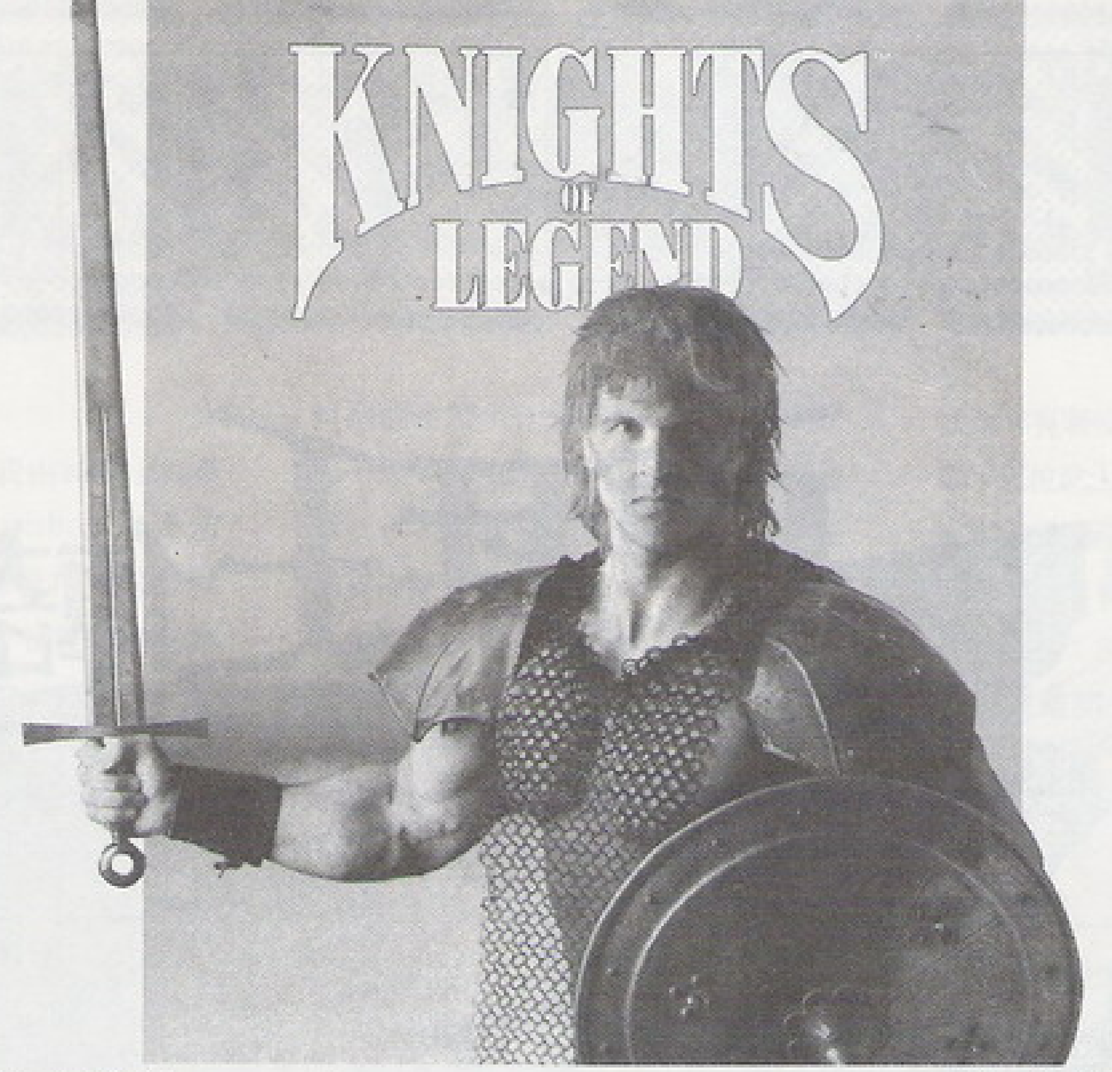
編：「哇哈哈，終於挖到寶藏了，然後呢？」

獵：「我告訴大家，此Game超難，屬『關機級』的RPG，如果玩過魔法門啦，創世紀啦等等遊戲的玩家，意即超級高手，歡迎來到武士傳說的世界。此Game比青色枷的詛咒還難。」

編：「何謂『關機級』的RPG？」

獵：「我問你，隊員全死了，關不關機？」

編：「關。」



獵：「明知道打不過，闢不闢？比如說遇到了11隻的 Cyclope 或是 9 隻的Minotaur 等。」

編：「呃，這個嘛…」

獵：「你玩玩看就知道了，嘻嘻嘻…」（奸笑）

X.Y.Z.熄了熄煙屁股，又摸了摸鼻子。

三、遊戲評價

編：「照你這麼說來，這遊戲豈非沒人敢玩了嗎？」

獵：「不是沒有，只是很少而已。如果拿創世紀和此 Game 比起來，我寧願去玩創世紀；雖然要花較久的時間，但至少少殺人就玩得完。聽說有人拼死拼活的玩武士傳說玩到了第五級，值得嘉獎一番；但我自創了個公式，可以約略估計玩者的關機次數：升級級數乘以10小於關機次數。你覺得怎樣？」

編：「有這等事？」

獵：「你玩玩看就知道了，嘻。」（啊哈，我又要拖一個人下海了。）

編：「我們遊戲還要賣哩，照你這麼講來沒有人敢玩了嘛，說點其他的優點，此 Game 才賣得出去啊。」

獵：「噢！其實此 Game 還不錯，圖形算是精美，在 EGA 的顯示下算是個很耐看的 Game。正如雜誌簡介所說的，它用 EGA 做出了 VGA，還算不錯，戰鬥也富有實戰色彩，以身體受傷的部位圖取代生命點數的減少，極具創意，戰鬥又非常精彩。」

編：「然後呢？」

獵：「唉！可惜難度過高，要經常 Save 才可以。」

編：「還有呢？」

獵：「沒有了。如果有音效的話，玩起來會更起勁，這是我補充的一點。建議 Origin 公司，在出 Game 之前先叫人玩完它，測試難度，以免難度過高，曲高和寡。像是有些應在後期才出現的怪物種類及數量都不應該在初期出現，這都會造成高難度甚至關機的產生。」

編：「很好，繼續講。」

獵：「接著，我們講到遊戲初期應注意的事項。」

X.Y.Z.摸了摸鼻子，又點了根煙。

四、給初級玩家

編：「在遊戲初期應該注意些什麼？」

獵：「像是利用『肉雞』，利用馬，訓練戰鬥，購買法術都是很重要的事，其實利用『肉雞』就可涵蓋絕大多數的重點。在競技場升級並沒有什麼非常大的幫助，通過之後點數和技能並沒有提升，只是證明自己的能力而已。我告訴你，只要武器訓練所叫你去競技場時，就是表示不去打一場一對一，就不收你這個徒弟的意思。」

編：「嗯，說說看怎麼利用『肉雞』吧！」

獵：「只要有了『肉雞』的大把鈔票，你可以買最好的馬，以避開敵人的攻擊，也可以買最有用的法術以在戰鬥中使，更可以買下最好的盔甲或訓練戰鬥技巧，以在戰爭中得利，總之，只要有了錢，就可玩 Game玩得很盡興，歡迎各位玩家多多利用『肉雞』。還有，戰鬥時最好三個拿弓，三個使肉搏武器，並且成波浪形分布；除非遇到了很可怕的怪物，非不得已 全用 肉搏。 肉搏戰中最可怕的是拼命三郎式的打法，無論是敵人或自己使用。差不多了，還有什麼需要我再補充的？」

編：「沒有了，我想只要有『肉雞』大家就可以玩得很高興了。就談到這裡吧，再見！」

獵：「再見！」

X.Y.Z.掛上電話，又倒下睡他的大覺，會他的夢中情人去了；可惜的是丟在一旁尚未寫完的青色物的詛咒攻略。

尋找聖杯回憶錄(上)

／亞焚

我已屆風燭殘年，精神、體力如日薄西山、好景不再，然而，梅林吾師諄諄教誨猶在耳際。年輕力盛時每每聆聽梅林提及所見之奇異幻象，惜當時修養尚淺，未能體會其中奧妙，如今離大去不遠，昔日種種經歷景象湧上腦海，心中另有一番體驗迴盪不已。

心地純潔的人哪！你是否看見那無瑕的聖杯。瞧！它又顯現了！光芒四射璀璨奪目！我的子民們！這片土地曾在它聖潔無私的光芒披照下，掙脫乾旱、疾病的詛咒，重回收穫女神艾西斯的懷抱，往事歷歷、猶在眼前—一昆海兒吾愛，蘭斯洛特、葛拉漢圓桌摯友……每思及此，騎士熱血又在我體內翻騰洶動，聖劍哪！聖劍！快隨我神遊過往吧！

* * *

一、肯萊特城堡(Camelot)

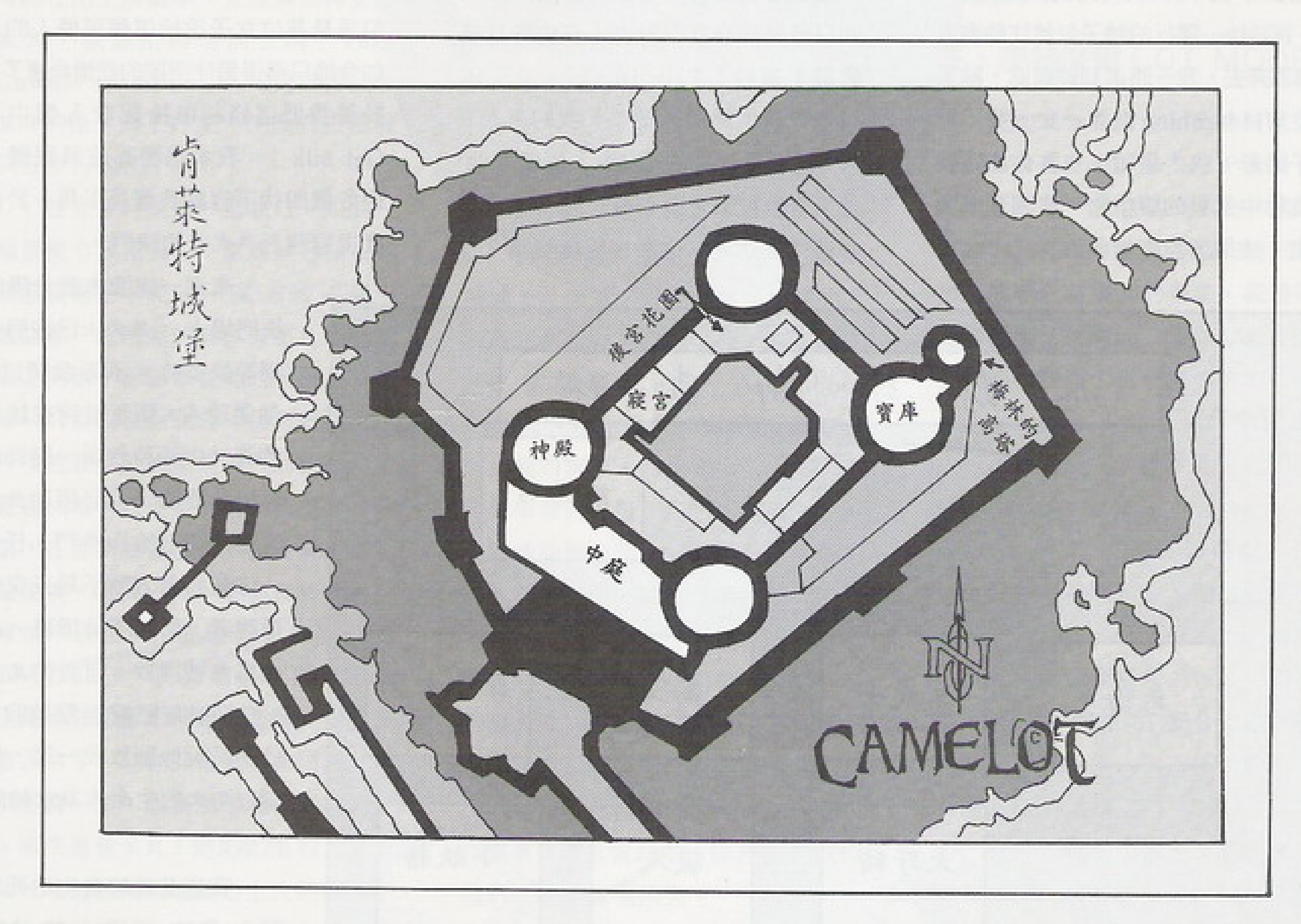
皇后昆海兒和我的至友蘭斯洛特爵士之間的愛戀，我豈不知曉？雖然統一了大不列顛，雖然我擁有了一切，卻得不到昆海兒的心。每見她含情默默、眼波流轉，心中想的卻是蘭斯洛特時，我的胸口猶如萬劍刺穿、傷痛不已！梅林提醒過我，這些會為我的王國帶來詛咒，結果一切都應驗了。蘭斯洛特等三位爵士出尋聖杯，至今下落不明，我自然不假思索，決定獨自前往找回三位好友，並尋回聖杯解除詛咒，這一切原由我不多敍述。再者，出發前之所有準備事宜也都記載在我的多翠郡之書裡，雖然記載詳細，卻仍有疏漏。在後宮花園我曾問昆海兒她跟蘭斯洛特的關係「Ask about Launcelot」，我心愛的昆海兒困窘地回答說只是好友，原來蘭斯洛特臨行前與她見過一面，並且提到要去找湖中女神(Lady of the Lake)一事。我摘下園中的玫瑰「Get

rose」祈求愛的護佑。

此外在神殿中，我由神壇上兩個標幟「Ask about symbols」得知大不列顛目前正面臨基督和羅馬戰神兩種信仰的衝突掙扎，也許聖杯能為這件事謀求解決之道，沒有什麼比同時信奉兩位神更褻瀆的了。

尚未踏出城堡，我便在神殿裡用掉兩個金幣，一個銀幣（先給其中任何一個神一個銀幣，再各給一個金幣），因此在告別梅林之前，我決定到寶庫去再將錢包裝滿。稍後我在梅林的高塔上從他那兒問到有關草藥（herb）、聖杯（Grail）以及維納斯、戰神標幟（Symbol）等事物的知識和意義，事後證明這些都對我尋找聖杯有著極大的幫助。當然，我也詢問了三位武士的下落。此外，我也獲得有關格列斯登伯利山（Glastonbury Tor），奧特摩爾（Ot Moor）及南安普頓港（Southampton）的情況。

在離開肯萊特之前，我賞了一枚銀幣給守衛，以作為告知葛拉漢去處之賞錢。



二、格列斯登伯利山（Glastonbury Tor）

我依照寶庫守衛之言，先到此希望能獲知高文的下落。由梅林的地圖顯示，要到達山上廢墟，必須先通過派瑞樂斯森林（Forest Perilous）—一處危機四伏的森林。

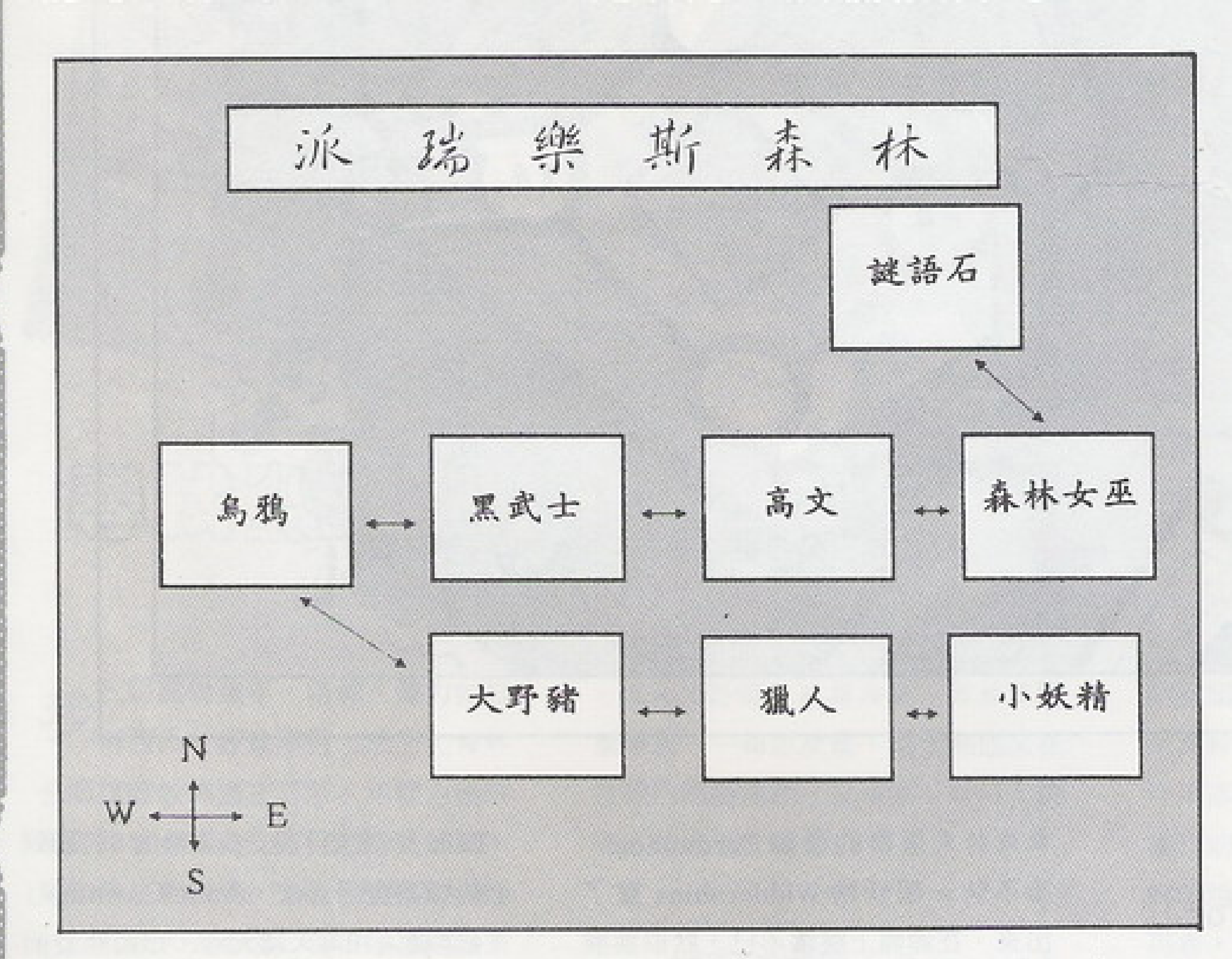
進入森林後不多久，只見遠處一座神龕，其中供奉了一尊青銅雕像，我仔細一看「Look statue」原來是凱爾特人信奉的獵神 Cernunnos。冷不防一個妖精 Widdershins 竄了出來，在神龕上跳躍不已，狀似猿猴的 Widdershins 要脅我給銅或錫幣，否則要對我不利。我本著尊重獵人的立場，給了 Widdershins 一個銅幣（Copper），只見牠歡天喜地拿了錢又遁入神龕中，真是個率直的妖精。

向西行繼續深入森林，一位老獵人正在披曬毛皮，經過一番寒暄「Talk」，並給了他一枚銅幣後，打聽到高文的消息「Ask about Gawaine」。老獵人和高文聊天過，知道他要前往山上廢墟尋找聖杯，但未見返回此地，恐怕已遭不測，他並警告我提防山上的瘋僧侶（Mad Monk）。我這時瞥見他腳旁豎著一把鋒利中透著寒光的長矛。經請教「Ask about spear」。得知長矛原為黑武士（Black Knight）所有，此矛殺氣騰騰，足以刺殺森林中的大野豬（Boars），

由於矛上附有魔法，僅能在森林中使用，而無法帶離森林。我見老獵人可憐，又花了一個銅幣買了他一張毛皮「Buy Skin」。由他口中「Ask about Black Knight」我才知道，要通過森林還必須接受黑武士的挑戰。我當下刻不容緩地向他表示要買長矛「Buy spear」，並給他一個金幣換過長矛後，向黑武士方向前進。說時遲，那時快…隨行的驢子忽然往神龕方向掉頭奔去，我一路追到神龕處，除了又被Widdershins敲詐一次，並不見驢子蹤影。唉！呆驢，也許你注定要成為林中豺狼的腹中物。我回到老獵人處，按他所說繼續前進。

來到馬前時，用同樣手法又捌死了兩隻野豬。四周靜了下來，我氣喘甫定，卻發現長矛不翼而飛，或許它完成使命，不需再供人使用了吧？

為了提防其他野豬又湧上來，加上前方有烏鴉刺耳的聒噪聲，我急忙催馬離開這個野豬林。來到一處大樹下，眼前一座大石旁只見有具騎士屍體已被啄食露骨，石上有隻烏鴉居然開口恐嚇要我立刻離去！我痛斥烏鴉這扁毛畜牲「Talk to Crow」，不料這傢伙仗勢欺人道：「我的主人黑武士是天下無敵的，沒有人能擊敗他，連高文也被擊重傷奄奄一息。黑武士等著你去送死，你敢接受挑戰嗎？」



來到一處草地，前方草叢中衝出一隻大野豬低鳴咆哮，白森森的獠牙淌著口水，雙眼炯然怒視著我，我心知不妙，急忙取出長矛，待牠衝過來時，奮力一刺，三兩下便將這畜牲捌死。豈知這舉動驚醒了牠另外的同伴，也尋我衝刺而來。我鎮定地在牠們

為了維護騎士的榮譽，我當然接受挑戰。烏鴉振翅飛走，大概是去通風報信吧！趁這段時間，我稍事休息，並查看周遭事物。此地乃在黑武士魔法勢力範圍內，令人感到有些怪異，身旁一株灰白、枝葉稀疏的老樹尤其詭譎，似乎是傳說中會說話的老父樹（Old Father Tree）。於是我試著和它交談「Talk to tree」，不料，它真的發出低沉沙啞的聲音：「誰敢吵醒我？你這小子不過是個滄海一粟，讓我享受日光，好好睡上一覺吧！」我不再打擾它，轉頭去查看那具屍體「Look body」。無辜的勇士！大概是被黑武士所殺。我注意到屍體上纏著一條女服上的絲巾（silk），似乎是某位女子送給這個可憐人的，如今她只落得獨守空閨的悲慘命運了！於是我把這條絲巾撿起收入懷中「Get silk」。我本想埋葬這具屍體，但危機四伏不容許我輕易下馬，於是我從容趕赴黑武士的決鬥。

來到一處灌木叢分隔的決鬥場上，黑武士已在另一側等候多時。不等我開口，他便說高文現正被銬在後方的森林中等待救援，隨時都有生命危險，我必須和黑武士進行騎士槍術決鬥。任何一方先將對方擊下馬三次便是勝者，然而不論誰贏，高文都會被釋放。自負的黑武士似乎很有把握能擊敗我，於是又說他願放我一馬，但須以高文的生命作為求饒的代價。

我豈是這般貪生怕死之輩？登時接受他的挑戰「Yes」。在戰馬鐵蹄聲中，我握槍執盾向黑武士衝去。我以靈活的防禦操縱盾牌護住上半身，將長槍對準黑武士身體的一側，待接近時，他企圖以盾牌擋掉長槍的刺擊，我再猛然移動長槍對準另一側，使他措手不及，飽嘗我成功的一刺！就這樣虛實互用。我終於將黑武士擊落三次，打敗了他！感激上蒼！（是上帝或是羅馬戰神呢？）

黑武士被擊敗的同時人也消失無蹤，我急忙趕到前方的樹林中找尋高文。他左手被鐵鍊銬在大樹上，看來病容憔悴極需返回肯萊特醫治。但他絕無法步行回去，於是我下馬「Dismount」趨前，一劍砍斷手銬「Cut shackle」，並問他聖杯之事「Ask about Grail」，他虛弱地說出聖杯可能在山上廢墟中。見他無法再支撐太久，我急忙將他扶上馬「Take Gawain to horse」，馬兒認得回肯萊特的路，為了好友，往後的旅程我只好步行前往了！

往東步行進入一道缺口，眼前一幅景象令我詫異！十數塊巨石圍成的圓形廣場正中央，一座方形石臺上站立著一位醜陋的森林女巫。方圓數碼之內似乎都籠罩在她的巫法之下，唯一的出口在西北方。女巫要我交出一項她最想要的東西，否則我就別想通過此地。我硬是不信邪往出口處前進，在她兩度警告後，我發覺雙腳不聽使喚，動彈不得，想必梅林也無法幫忙！於是拿出先前拾得的絲布「Give silk」。女巫見狀欣喜若狂，正是她最想要的沒錯！這會兒雙腳恢復正常了，就在交給她絲布同時，女巫搖身一變，成為風華絕代的美公主。原來是被黑武士變為女巫的艾蓮公主，唯有她先前送給心上人的絲袖子才能解除魔法。瞧她三步併作兩步前去找尋心上人了，我不免為她感傷，命運作弄人至此！

艾蓮公主離去後，石臺上出現了一段文字「Look pedestal」，翻譯之後「Translate rune」字意如下：

「五個狂妄的詩人在此迷路，成了五具阻路的石碑，四肢不在、聲音猶存，欲從中經過，則必詢問……？」

打啞謎嗎？不管了，趕緊走吧！

走出缺口，但見我的驢子在遠處山坡上安詳地吃草，五座石碑分立在山坡下。我急忙上前查看驢子，正要穿過石碑，忽然一道力量將我彈回，梅林的聲音在我耳邊響起，他猜想這五座石碑大概是我必須解開的謎題吧？我靠近石頭試著和它（她？）們交談「Talk to stone」。果然！石頭發出聲音並要我解開它們所問的謎語。感謝梅林教導我的學識，我順利解開五座謎語石的五題謎語。在謎語石泛出的一片流光中，我從中穿過，不料剛踏上山坡，另一道力量籠罩住我，在一片空白中，只聽到梅林呼喊「亞瑟！亞瑟！你在那裡？」

待腳踏實地我睜眼一看，已來到廢墟，往南直走看見一個僧侶模樣的人，正站在殘缺的牆角遮蔭。我上前交談，當問到聖杯時「Ask about Grail」，他像發瘋一般叫道「強盜！想搶我的寶藏，門兒都沒有！沒有人能分享我的力量，除了死之外！」說完氣沖沖地跑開。我尾隨而至，前方突然出現三個一模一樣手持木杖的瘋僧侶要殺我。梅林的聲音這時又響起：原來其中有二人是幻象。經過一番折騰，我終於解決了瘋僧侶，瞬間，屍體化為三個古代幽靈（Old Ones），責罵我殺死他們的附身奴隸，要我代替瘋僧侶永留此地，除非我能取悅他們，彌補這項損失。

接著我來到一處祭壇，我用「Talk to old ones」找出那三個古代幽靈，並進一步得到相關知識「ask old ones about Mother Moon」，梅林告訴我「Ask Merlin about Altar」這代表三位一體（Trinity）的祭祀意義，我想或許奉獻一些祭品可以行得通。終於在放了5個銀幣在祭壇上之後「Put money on Altar」，古代幽靈歡天喜地的收了錢並放了我，還給我一把鑰匙作為禮物。我拿起鑰匙「Get key」，來到水井旁與鎖匙一對，正好相符！於是打開大鎖「Use key」，掀起井蓋「Lift lid」，井內是冰涼的井水，我伸入水一探「Search well」，居然摸到一塊水晶心（Crystal heart），大概是瘋僧侶所稱的寶貝吧！再闔上井蓋後，隨著水晶心到手，此地迷咒已除，而聖杯並不在此，我便向山下走去，往南離開了格列斯登伯利。

三、奧特摩爾（OT MOOR）

記起昆海兒所言，我來到冰天雪地的奧特摩爾湖山尋找湖中女神。向東走近湖邊，我遠眺湖中央一座冰山宮殿的路徑，在如此危險的情況下，加上冰層已有擠裂的現象，我苦思通過的辦法。一瞬間，昆海兒姣柔的臉龐閃過我腦海，我拿出懷中的玫瑰花「Use rose」，連梅林都感受到一股保護的力量在我和玫瑰花之間流動，於是我朗聲喊道「Love is my shield」，但見玫瑰花瓣隨風一片片飄落四散在我的腳旁，難道愛情的力量已然凋謝嗎？不！你瞧！花瓣在地上抖動，隨即飄揚起來形成一道小旋風，在我腳前指引安全去路。我保持在旋風範圍內，踩著謹慎的步伐，在愉快、溫馨的心情中，到達了冰宮。

一陣寒意撲面而至，或許湖中女神並非如以前那般和藹可親了？我推門進入一瞧，女神面如寒冰，蘭斯洛特被封禁在冰柱裡！我和女神交談「Talk」並詢問蘭斯洛特被囚的原因「Ask about Launcelot」，原來蘭斯洛特辜負了女神的愛而愛上了昆海兒，以致遭受懲罰。女神還要我感謝她幫我除去情敵，她出自好意地要我還她原屬於她的物品以換取聖杯的消息。我想現在也只有水晶心最配她這冰山美人了！於是以水晶心換到了聖杯的下落「Give crystal heart」：原來聖杯就藏在耶路撒冷城內某處，

我必須乘船到加薩（Gaza），再找到耶路撒冷（Jerusalem）。此外，她還願意送我離開此地，但除非我請求，否則她不會釋放蘭斯洛特。在經過一番內心交戰後，我堅定地請求女神釋放他「Release Launcelot」，但女神仍要考驗我拯救他的意願是否真誠，於是要我以自身性命作賭注接受一項測驗。

女神帶我到另一間冰室，一株神奇花叢由冰雪中綻放出各式五彩花朵，蔚為奇觀。在我回答女神「Yes」之後，她告訴我測驗的規則－－我必須正確地說出她出的三道謎語所代表的花名才能解救蘭斯洛特。若我猜錯一題則將落得和蘭斯洛特一樣的下場，但若我改變心意，則僅須說出玫瑰花語，她便會送我安離此地，但蘭斯洛特則不會被釋放。此時我心意已決，就算蘭斯洛特回到膏萊特我心愛的昆海兒懷抱裡又如何？我走近詳看神奇花叢「Look bush」，在我胸有成竹地答完三道謎語之後，女神稱讚我是個實至名歸的騎士英雄。我們回到前廳，女神施法解除蘭斯洛特的冰封，並送他回膏萊特。這時，我的心中悵然不已，我做對了嗎？在女神祝福下，我被送回湖邊，繼續未完的旅程。

四、南安普頓港（Southampton）

在風和日麗的大好天氣裡，我來到南安普頓港，一艘希臘貨船正停泊在港口，碼頭上站著一位禿頭、白眉看似管理人的老者。我上前攀談「Talk」，這位港務司（Harbourmaster）在得知我的來歷之後，居然面不改色。他告訴我葛拉漢來過此處搭船前往中東至今未歸，我並獲知「Ask about destinetions」，目前正有5艘船要往5個地點出發－－都柏林（Dublin）、勒恩（Rennes）、羅馬（Rome）、帖撒羅尼迦（Thessalonica）、加薩（Gaza）。我立即支付前往加薩的船費「Pay for Gaza」以便找尋葛拉漢。付完三個金幣後，我登上Al-Uzza號貨船，在船長的一聲令下，水手們忙碌地拉起船錨、扯開風帆，貨船向加薩破浪前進。貨船行經馬拉加進入地中海，有一天海上起了暴風雨，大浪打上甲板來，為了搶救船上貨物和驢子，我也大力幫忙，結果我所帶的行囊全被沖入海中。隔天，船長為了感謝我，特別給我忠告：到了中東不可隨意相信他人，更不可給無賴之人太多錢。終於到了加薩外海，在等待漲潮進港的時刻，我和水手們一同開懷暢飲到深夜方才作罷。

五、加薩（Gaza）

第二天一大早，在迷迷糊糊中我聽見梅林的呼喚：「亞瑟，醒來！亞瑟！」帶著些許宿醉的頭疼，我起身望見岸上有一大一小兩名阿拉伯人，年長的叫賈比耳（Jabir），他毛遂自薦願作嚮導帶我前往耶路撒冷；正在照料驢子的小孩叫哈忍（Hazm），奉他主人之命前來邀請我前往作客。我見哈忍眼中泛著童稚純潔光芒，於是隨哈忍離去「Go with Hazm」。

來到一處住所，我與Al-Sirat見面，原來他是創造宇宙、掌管生死的女神（Goddess）的六名守護者的第一位。往後，我必須通過守護者對我的智慧、心靈及肉體的六項考驗，才能見到女神求取聖杯，這時哈忍進來報說驢子已餵飽並喝足水了。在離開之前，我請教老學者Al-Sirat有關守護者（guardian）、女神（Gooddess）、聖杯（Grail）和耶路撒冷（Jerusalem）之事，得知老學究事奉的是女神的維納斯形象，她共有六種神相，我必須透澈了解才能得到聖杯，於是我繼續詢問有關神相「Ask about manifestation」之事，這六種神相名稱和他們代表的符號如下：

Athene	Isis	Ceres
♀	♉	⚳
Vesta	Astrate	Venus
♅	♉	♀

此外，耶路撒冷就在加薩東北方，我必須通過沙漠，並且在途中找到水源補充體力後才能到達。最後我提及葛拉漢之事「Ask about Galahad」，老學究曾命哈忍去邀請葛拉漢，但他未應邀前來，目前只知葛拉漢已到達耶路撒冷，但並未成功。我急忙起身「Stand」、辭別老學究，走出大門後，在哈忍的引道下，由秘密小徑離開加薩。

六、沙漠行

走出加薩，我帶著驢子爬上往沙漠的山路，突然看見賈比耳在前面等著。他警告我說若沒有人引導，我將無法通過沙漠。我暗想不如將計就計雇用他「Hire Jabir」，且提高警覺看他玩什麼花樣。

沿著山壁而行，賈比耳帶我來到一處溪流旁。我口渴難耐正想上前掬一口水來喝，不料驢兒搶先到溪邊，低頭聞了一聞卻又掉頭離開。我又注意到溪邊有副駱駝殘骸，心知不妙，質問他為何有駱駝的殘骸在此「Ask Jabir about camel」，只見他支吾其詞，我看八成是水有問題，於是刷一聲拔出劍來要他說實話，賈比耳卻一溜煙逃走。此時我已無力追趕這個打算謀財害命的惡棍，只得順著河岸源頭而上。

來到一處下水道入口，一名婦女

頭頂著水瓶見到我急忙跑開，消失在北方的山丘後。我順著階梯而下，果然找到一流清水，驢兒欣然地直奔水旁低頭喝水，我想這水應該沒問題，於是也上前大口喝將起來「Drink」。

步出下水道後，我向北爬上小丘，耶路撒冷便在眼前！金色的清真寺圓頂便是它的標幟，回教徒深信寺內的一塊大石便是穆罕默德升天處。我大步邁進，朝向聖城耶路撒冷展開另一番冒險，在此，我不過是個孤單的外來客，未來還不知有多少危險等著我呢？

註：與黑武士及瘋僧侶決鬥時，凡被對方打中，則技能（Skill）會被扣分。此外，選擇戰鬥難易等級，也會影響得分。

謎語石之謎語及謎底

☆謎語　>謎底

☆ I am always hungry, I must always be fed.
The finger I lick will soon turn red.
> fire
> flame

☆ I am seen in the water if seen in the sky,
I am in the rainbow, A jay's feather,
and lapis lazuli.
> blue

☆ If a man carried my burden, he would break
his back. I am not rich, but leave silver
in my track.
> snail

☆ To unravel me, you need a simple key,
No key that was made by locksmiths' hand,
But a key that only I will understand.
> riddle

☆ Three lives have I. Gentle enough to soothe
the skin, light enough to caress the sky,
hard enough to crack rocks.
> water

☆ You heard me before, yet you hear me again,
then I die, 'til you call me again.
> echo

☆ Lovely and round, I shine with pale light,
grown in the darkness. A lady's delight.
> pearl

☆ All about, but cannot be seen, can be captured,
cannot be held, no throat, but can be heard.
> wind
> air

☆ My life can be measured in hours.
I served by being devoured. Thin, I am quick.
Fat, I am slow. Wind is foe.
> candle

☆ You can see nothing else when you look in my
face. I will look you in the eye and I will
never lie.
> mirror

☆ I go around in circles. But always straight
ahead. Never complain, no matter where I
am led.
> wheel

☆ Each morning I appear to lie at your feet.
All day I follow. No matter how fast you run,
yet I nearly perish in the middle sun.
> shadow

☆ Until I am measured, I am not known.
Yet how you miss me, when I have flown.
> time

☆ Weight in my belly, trees on my back,
nails in my ribs. Feet I do lack.
> boat
> ship

☆ At the sound of me, men may dream or stamp
their feet. At the sound of me, women may
laugh or sometimes weep.
> music
> song

☆ I drive man mad, for love of me.
Easily beaten, never free.
> gold

☆ Bright as diamonds; Loud as thunder.
Never still, a thing of wonder.
> waterfall
> ocean
> sea
> wave

☆ I am only useful when I am full.
Yet I am always full of holes.
> net
> sieve

☆ I turn around once, what is out will not get
in. I turn around again, what is in will not
get out.
> key
> lock

☆ When I am filled, I can point the way.
When I am empty, nothing moves me.
I have two skins. One without and one within.
> gloves

☆ Lighter than what I am made of, more of me is
hidden than is seen.
> iceberg

☆ If you break me, I do not stop working.
If you touch me, I may be snared.
If you lose me, Nothing will matter.
> heart

☆ Glittering points that downward thrust.
Sparkling spears that never rust.
> icicle

☆ When set lose, I fly away.
Never so cursed as when I go astray.
> arrow
> tongue

☆ When young, I am sweet in the sun.
When middle-aged, I make you gay.
When old, I am valued more than ever.
> grape
> wine

神奇花叢之謎語及謎底

☆謎語　>謎底

☆ When light is dim and courage fails,
when heart against adversity rails,
when it seems you will never see the dawn,
this alone can drive you on.
>Almond Blossom

☆ If a dream is abandoned or a purpose dies,
these are left with the dregs of bitterness
and sighs.
>Anemone

☆ Surrounded by giants, your worries were few.
Wonders abounded, The world was new.
>Buttercup

☆ Wise are they who seek it,
fools are they who believe without it,
Scorn those who claim to own it.
>Chrysanthemum

☆ Known to the priest and nun,
who natural pleasures do shun.
>Cornflower

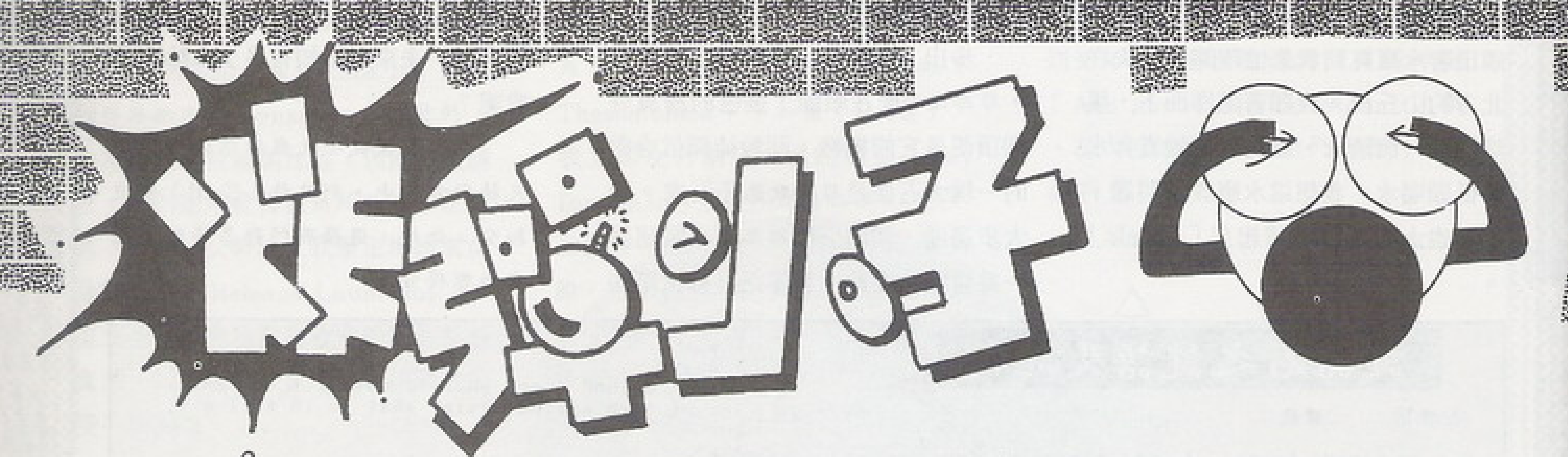
☆ It alleviates all pain and sorrow,
the final end of all tomorrows,
that to which we all must go,
rich or poor, high or low.
>Daffodil

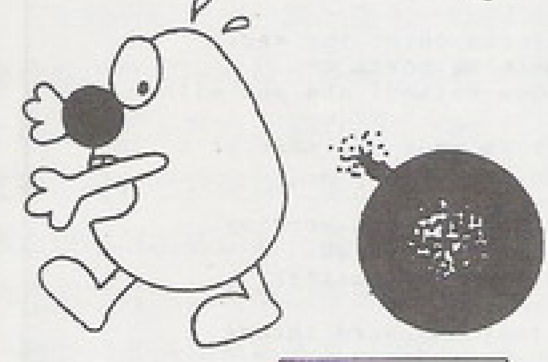
☆ For its sweet sake, you suffer in silence,
what we both most desire,
but will never possess.
>Forget-me-not

☆ In time of grief, it gives relief,
it can lessen fears, ease the pain of tears.
>Poppy

☆ Oh,it is splendid, it has no peer,
it scorns the lesser, and holds itself dear.
>Sunflower

☆ It can be sweet on the tongue,
or vile as a curse.
To hear it is evil, to believe it is worse.
>Yellow Lily





過關路線(三)

/Devil & 中庸

第三十六關：

中			碎			中
	大		大		小 A	
碎		碎		碎	1 B	★碎
	碎		大		碎	
碎		碎		碎		碎
碎	大	C中	大		大	碎
▲			碎			中

說明：▲表示起點，★表示終點

將A之小炸彈移至B，C之中炸彈移至A，爆破1。

第三十七關：

▲			碎	碎	碎	C	D	冰	冰	
	A	冰	冰			碎				冰
	冰		碎		碎	小1		碎	B	冰
碎		冰	冰	冰				冰	冰	碎

說明：進入A→進入B→進入C→進入D，爆破1。

第三十八關：

▲	小1	地		小4
小6		中5(小)		
★	中7(小)		C	地
		B		小3
小2				

說明：(　)內之物品為扳動開關後才出現。

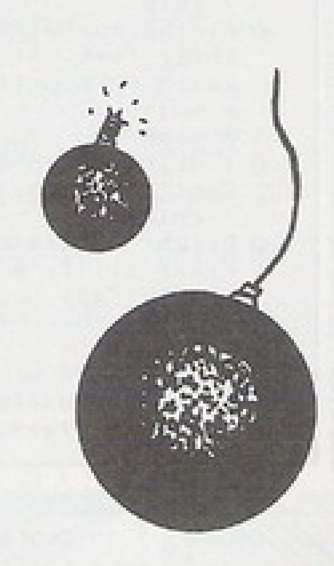
爆破1，消滅大巡曳彈。

等小巡曳彈通過，再去爆破2，

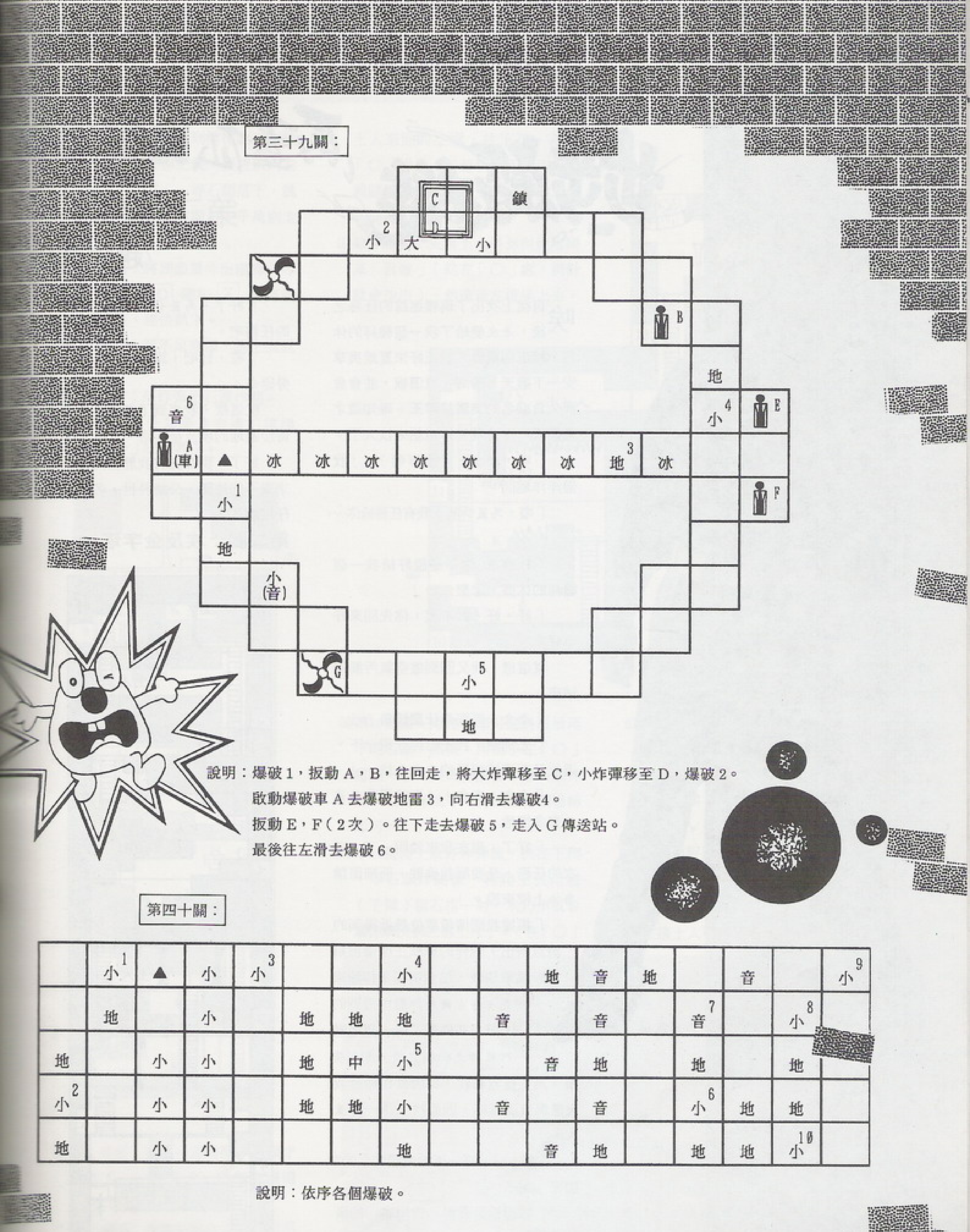
扳動B，爆破3並消滅小巡曳彈。

扳動C，再爆破4，5，6，7。

動作要快！



第三十九關：



說明：爆破 1，扳動 A，B，往回走，將大炸彈移至 C，小炸彈移至 D，爆破 2。

啟動爆破車 A 去爆破地雷 3，向右滑去爆破4。

扳動 E，F（2次）。往下走去爆破 5，走入 G 傳送站。

最後往左滑去爆破 6。

第四十關：

	小1	▲	小	小3			小4			地	音	地		音		小9
	地		小		地	地	地		音		音		音7		小8	
地		小	小		地	中	小5			音	地		地		地	
小2		小	小		地	地	小		音		音		小6	地	地	
地		小	小				地			音	地		地	地	小10	

說明：依序各個爆破。

步步殺機 馬蓋仙勇救倫敦

第二關攻略

/趙君豪

唉自從上次出了瑪雅迷踪的任務之後，老皮便給了我一個禮拜的休假，趁這個機會，我正好來夏威夷享受一下藍天、碧海、風浪板，並會會那久負盛名的海灘排球王。誰知道才過幾天，老皮就又打電話來找人了。

「喂，老皮，什麽事啊？！」我懶洋洋地問。

「喂，馬蓋仙啊！我有任務給你……」

「什麽？! 你不是說好給我一個禮拜的休假，怎麽……」

「好，好，對不起，你先回來好不好？」

就這樣，我又回到這空氣污濁的城市。

「老皮，到底是什麽任務？」

「先別急，我先給你介紹一下，這位是英國情報局的喬治上校。」

「幸會！幸會！」天曉得我馬蓋仙有多恨他。

「好了，現在我來說明一下，這次的任務，是要解救倫敦，而細節請喬治上校來說。」

「根據我國情報單位最近得到的消息指出，納粹的餘孽正準備用飛彈攻擊倫敦，這個情報是探險家理克・丹吉爾斯無意中得到的，而他在探察了第一個地點——阿茲特克神廟之後，即告失蹤。為了拯救倫敦，我國首相命令我火速與貴國聯絡，因而找上你—馬蓋仙。」

「好，好，等一下！貴國的「007龐德」呢？」

「聽說他最近與 四川省 的衆美女搞在一起，已形容枯槁了而且他的 殺人執照 也被吊銷……」

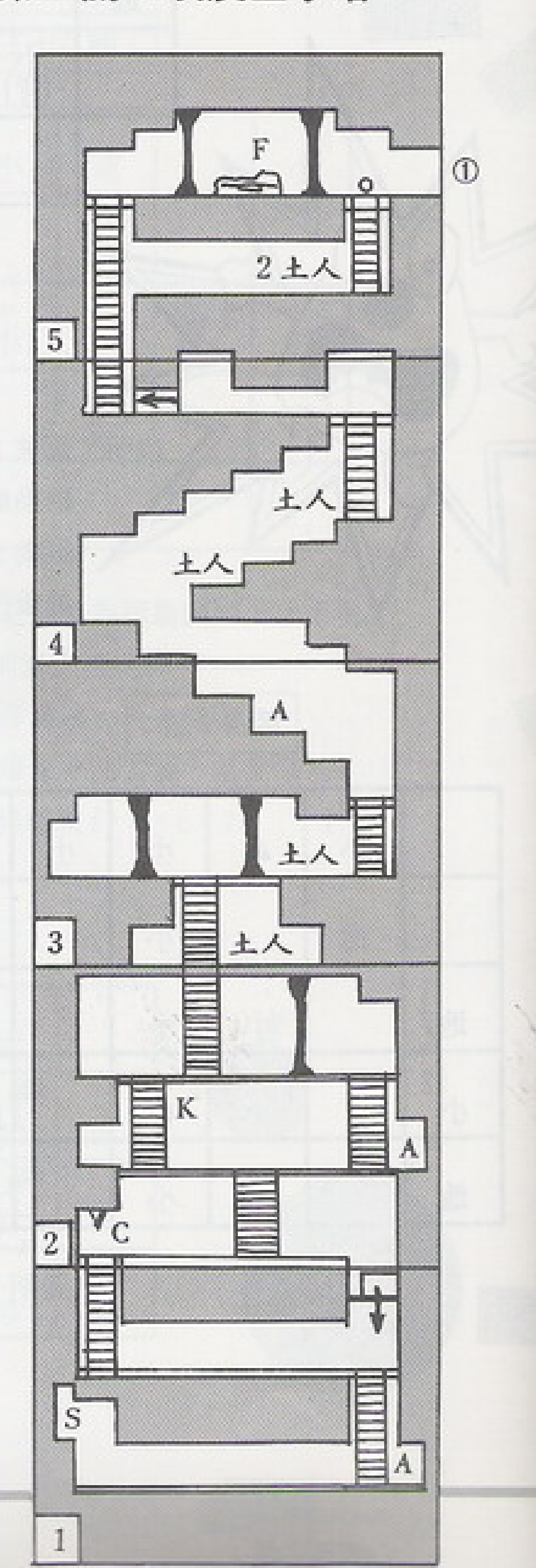
「好了，馬蓋仙，你就出這一次的任務吧。」

「哎，好吧，誰叫我馬蓋仙天生勞碌命。」

就這樣，我來到了這鳥不生蛋，黃沙遍地的埃及金字塔。

好了，現在先將我歷經九死一生才畫下的地圖，公諸於世，各位可得仔細瞧了。

第二關：埃及金字塔



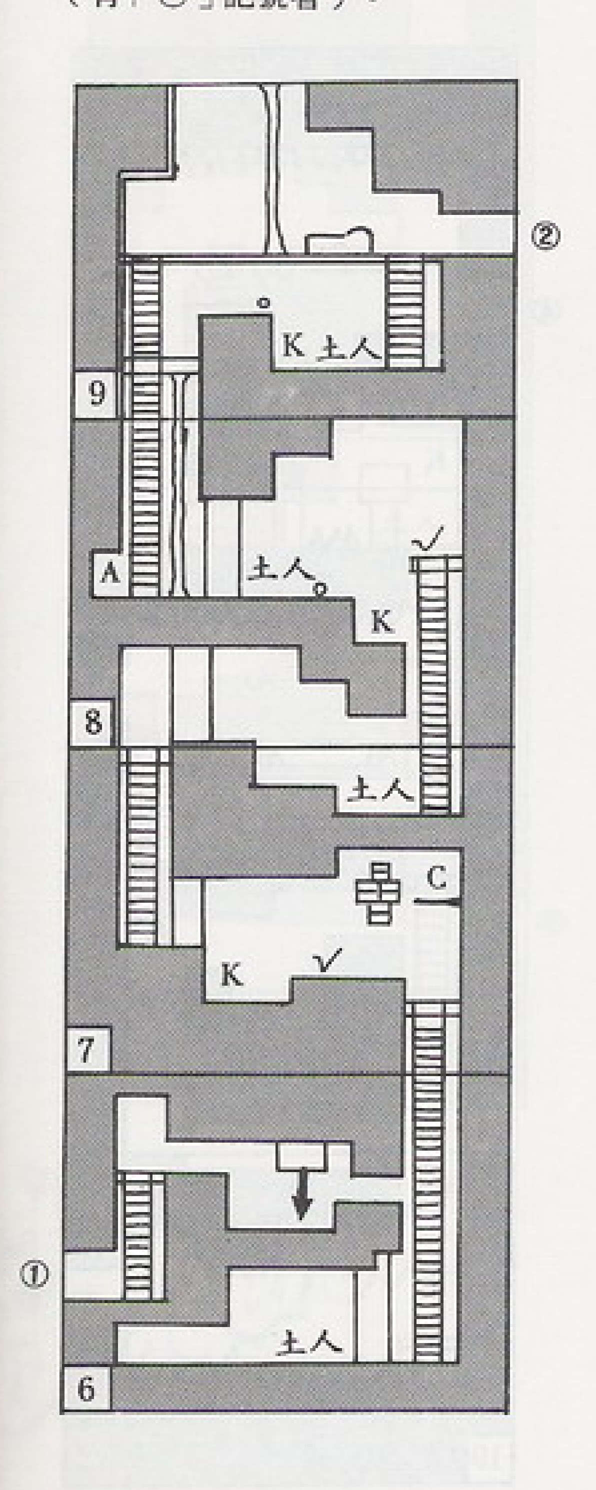
⑴第 1 畫面：趴著爬到樓梯就不會被箭射到，上樓梯之後，要趕快向左方跳，否則就……等石頭落下，跳上石頭，再往上跳即可，千萬別走左方樓梯。

⑵第 2 畫面：將頭盡量伸出樓梯，等箭的空檔，O 鍵和 X 鍵齊按，上去後，趕快趴下。

⑶第 3 畫面：箭不足為懼，跳上去就好。

⑷第 4 畫面：用炸彈把石頭炸開。

⑸第 5 畫面：一定要走右邊的樓梯（有「○」記號者）。



⑹第 6 畫面：要過一段時間，石頭才會落下。一旦落下，要趕快通過（用趴的）。

⑺第 7 畫面：盡量站在作「∨」號石頭的左側，即可跳過刺針陷阱。

⑻第 8 畫面：先爬到「∨」處，算好土人來回的空檔，往下跳，落在「○」附近，並趕快趴下，即可用機關發射的箭殺死土人，再向左匍匐前進，就可爬上樓梯。

⑼第 9 畫面：先將土人引到刺針陷阱來「自殺」（站在「○」處，刺針就會伸出），然後走左樓梯上去。

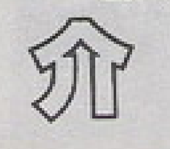
⑽第10畫面：用爬的即可通過緩緩落下的石頭。然後，用棍子在「○」處捅一下，刺針陷阱便不會有刺伸出。由繩梯跳下，再往上跳到樓梯即可。

⑾第11畫面：放好炸彈後，快往下爬，等石頭炸開後，再爬上去用槍（子彈）朝石棺一射，木乃伊就會幫你解決那三個土人了，（在「○」處放炸彈）。

⑿第12畫面：地板是彈簧地板，要一直按 K 鍵才會漸漸停住，但卻可能被土人殺死，所以此時應爬上左邊樓梯（「○」者）到13畫面，跳到「∨」處，便可引動機關射出火球而幹掉土人（要設法把土人引至「○」處）。

⒀第14畫面：先跳至「∨」處便可將左邊土人引落下層。

地圖簡介



①、②、…：與同號處相接

S：起點　　A：弓箭

（箭頭在外框）：箭頭在外表示此石頭會自動往箭頭方向掉下

K：刺針陷阱

（尖刺圖示）：尖刺

C：寶物

$\boxed{\leftarrow}$：箭頭在內，表示須用人工（如炸彈）引動才會依箭頭方向移動的石頭

F：發出火球

（繩梯圖示）：繩梯　　B：子彈　　T：炸藥

木：射子彈就會有木乃伊跑出的棺材

（框）：畫面之編號　　○(∨)：參考攻略

D：會伸縮的刺

⒁第15畫面：下方土人會爬上來，所以要先在上方等。下樓梯之後，要立即趴下。至於刺針陷阱，只要貼著遠離那面的岩石，再向上跳即可。

⒂第16畫面：刺針陷阱要走近才會伸出，但如何引動石頭呢？只要朝刺針陷阱處發射一子彈，嘿嘿！它就落下來了。帥吧？

忘了告訴你，上方的兩個土人須先將其引落（站「○」處即可）。

⒃第17畫面：一下來要馬上臥倒，半身爬出岩石，看到箭射出，馬上起跳，落地時，要馬上再跳一下，如果順利，此時應站在「○」處。

會伸縮的刺要怎麼辦呢？拿出手槍，朝右一射，哈哈！搞定了。

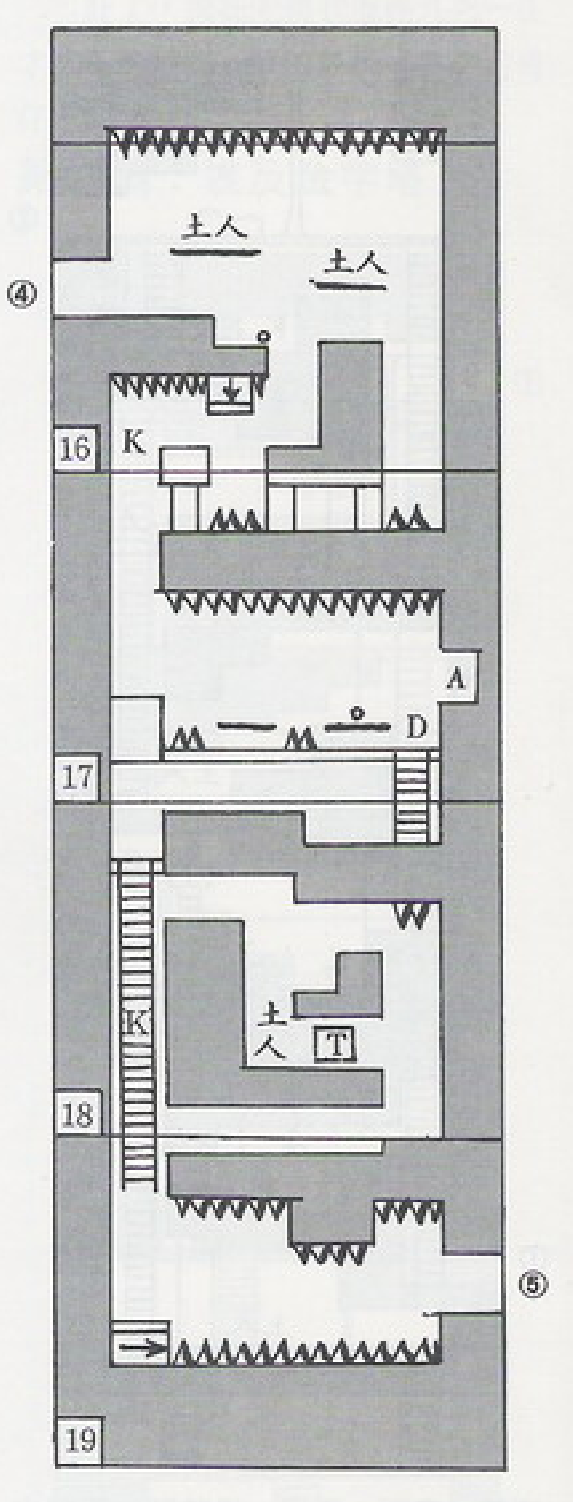
踏破鐵鞋無覓處
得來全不費功夫

⒄第19畫面：站在石頭上之後，朝右射一發，石頭就會移動。快跟著動，等石頭停下，先別放鬆，過一會兒石頭又會自己移動，等石頭再停，就要馬上向右跳，否則……。

⒅第20畫面：先朝石棺射一槍把木乃伊打出來，然後再通過。

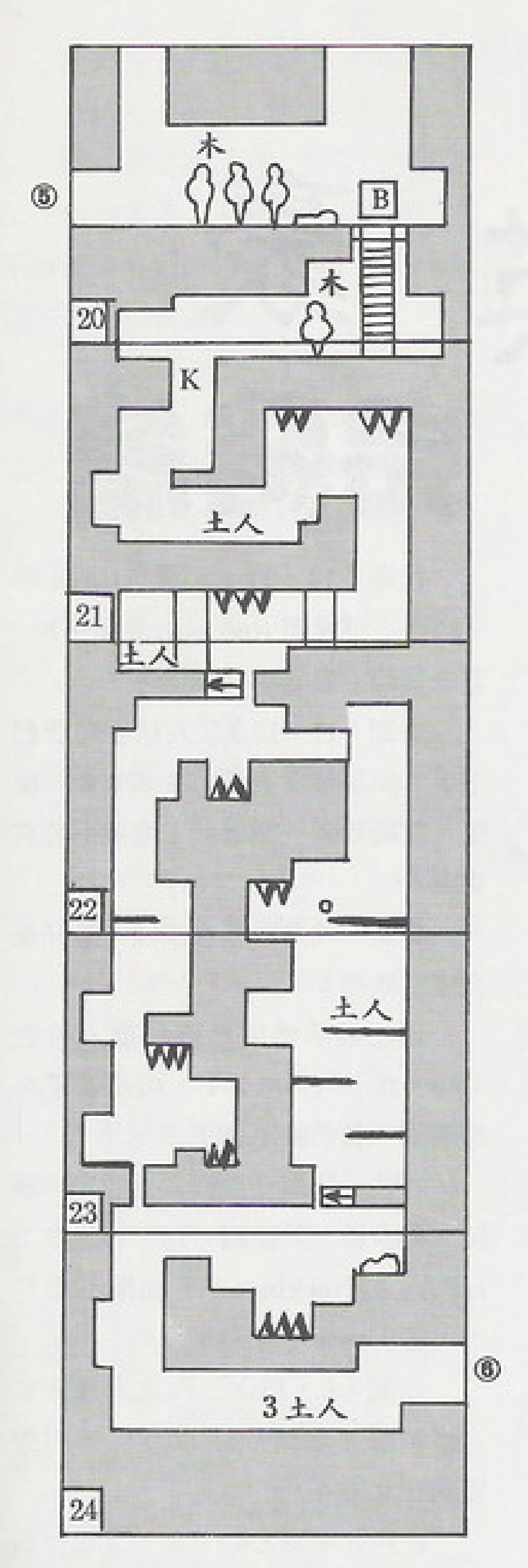
⒆第21畫面：別射石棺，走過之後，向左跳，然後貼著刺針陷阱那一面的石頭下落，才不會被打中。

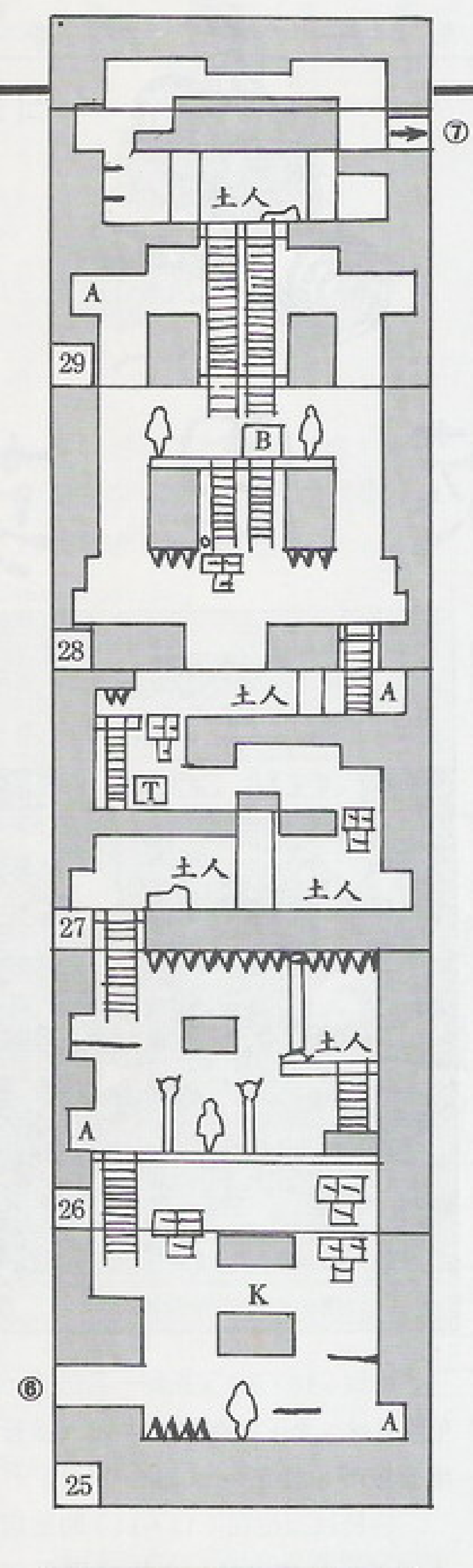
此畫面的土人，行徑不定，要自行觀察判斷。

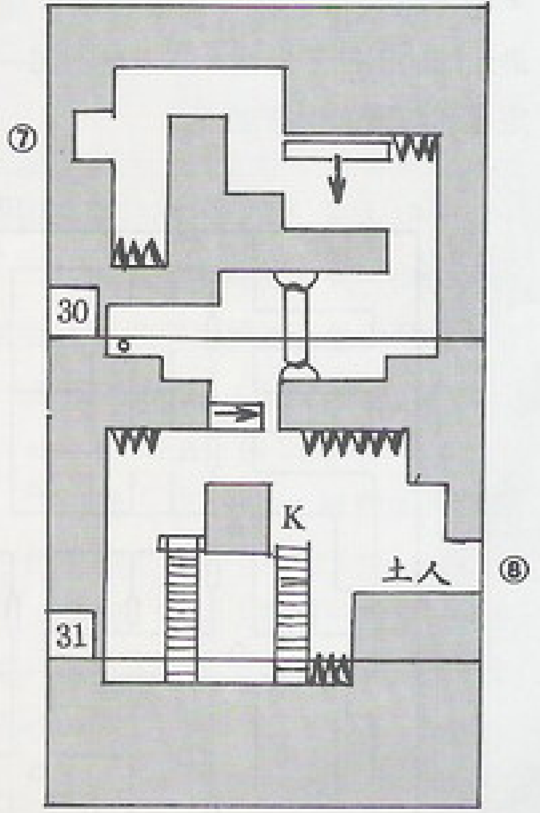


⒇第23畫面的土人，來回甚速，所以須站在22畫面「○」處，算好空檔跳下，走到最右岩石旁即可。另外，22畫面的石頭，只要將炸彈置於其上便可將之炸開。

⒇ 第23畫面的石頭，也是在其上放置炸彈將之炸開。







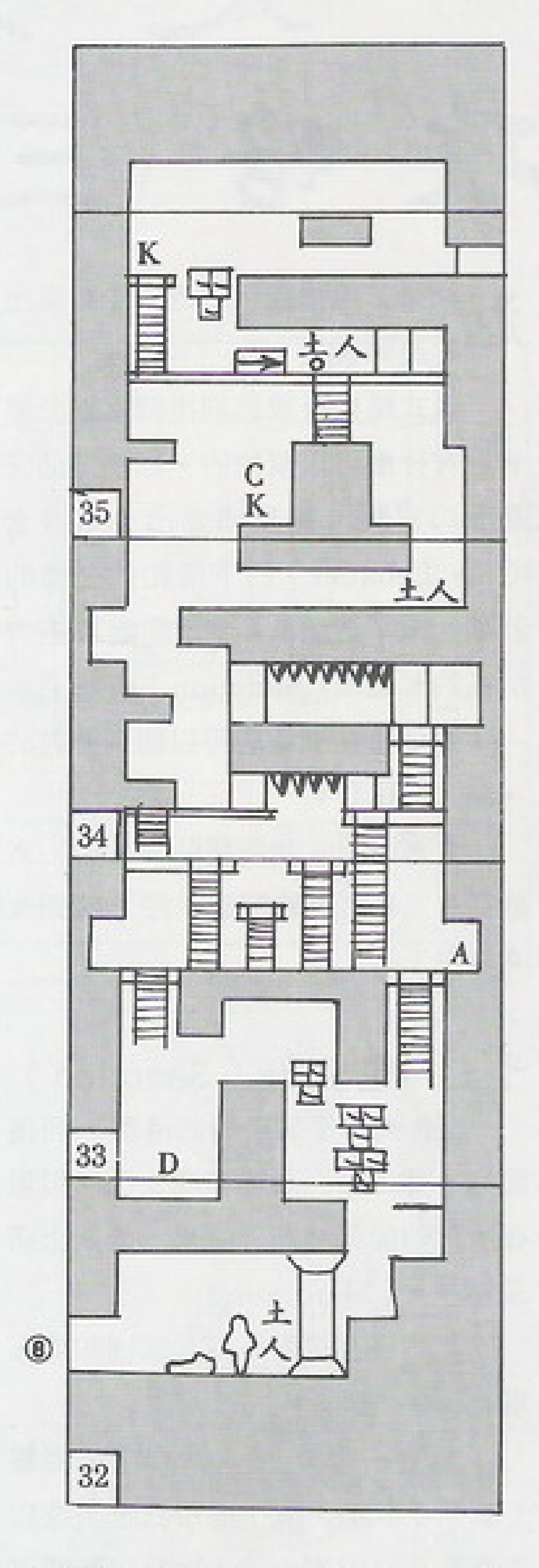
⑵ 第25畫面：用跳的便可躲過箭。

⒀ 第26畫面：別急著上梯子，先將土人引下讓箭射死之後再上去。

⒁ 第28畫面：從左邊梯子上去，但要注意有土人會從右邊梯子下來，此時，要先閃至「〇」處。

⒂ 第29畫面：若你從右邊梯子上去，便不會有箭。

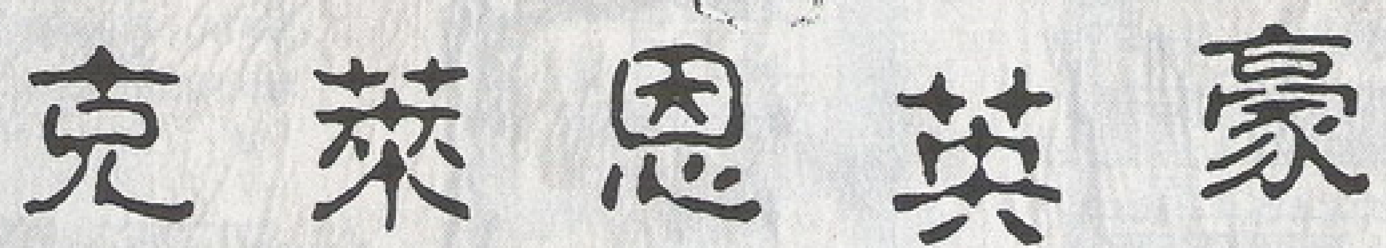
⒃ 第31畫面：在「〇」處向左捅一棍，石頭便會移開。下來後，再爬右邊梯子上去，別爬太高，不然會被刺死。算好距離，往右上跳，最好是剛好站在邊緣，然後，給土人一槍，就可通過。



⒄ 第33畫面：從左、右梯子皆可，至於會伸縮的刺，只要你人一跳下，它就自動縮進去了。另外，小心箭。

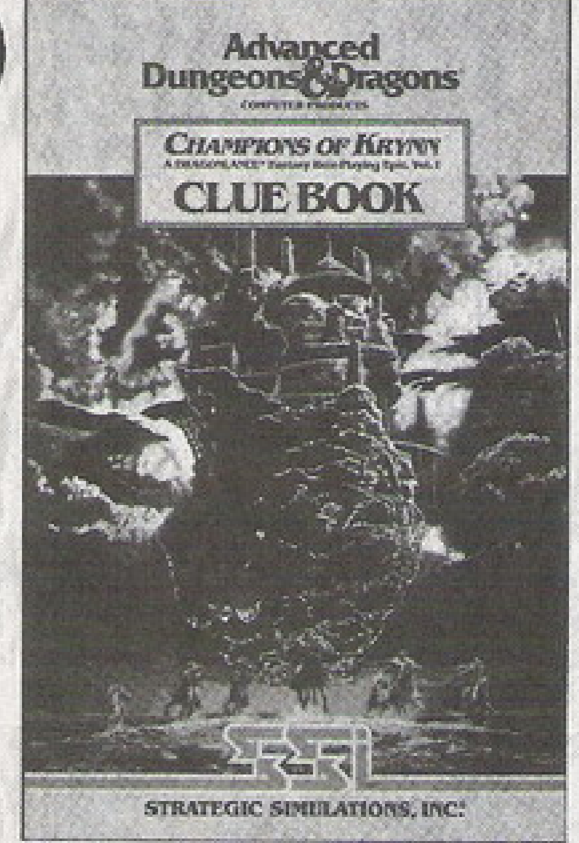
⒅ 第35畫面：一上梯子，就可將炸彈放置（「〇」處），然從趕快爬下，等炸彈一炸，石頭就移開了。往上爬，再向右……好了，第二關已結束了。

／白怒火＆南帝



克萊恩英豪

攻略（三）完結篇



返回第二屯墾區正巧趕上卡爾爵士的追悼儀式。

儀式結束後我們到指揮官辦公室看看有什麼可以幫忙的，那曉得他又是一口官腔，要我們查出雷朋爵士（Sir Lebaum）的下落和他全盤的計劃。末了透漏至善軍已向敵軍主力所在的聖克遜（Sanction）前進了。

※這時候到酒店可以聽到傳言57、54、36和47。

雷朋爵士？我們翻開手札60，有他從聖克遜發信的記載。好，就到聖克遜去！

十五、聖克遜（Sanction）

聖克遜是個奇特的港都，西邊臨海，其他三面環繞著活火山。但現在所有的船都被拖上岸來，碼頭上滿是牛頭人（Minotaur）。

我們混在巡街的傭兵隊裡四處察看。

從貼在（10，0）處的兩張海報（參見手札69、64）得知酒店、旅店等都位在城的東半邊，大夥兒便朝這區域找來。

走到（13，2），隊友逮到一名扒手，從他口中問到（選 Interrogate him）邪惡軍的指揮部就在城東南角的旅店裡。

我們繼續尋路往東南行，一路上碰到不少傭兵鬧事，由於不想節外生枝，所以不理他們（選 Back off，再繼續前進）。

走到（13，8）又抓到一名扒手，他說盜賊公會正試圖阻止牛頭人接管這個城市（選 Interrogate him）。

終於找到位在（13，14）的旅店。選 Yes 投宿之後，老板特別叮囑最北端的房間不准住。不准住？那一定是邪惡軍的指揮部！

殺進（14，11），選 Attack 宰了他們，可撿到 Red scroll 和一封緊急信函（參見手札16）。

來到（11，13）又有扒手向我們下手。失風被擒後道出盜賊公會的位置，並給我們一個暗號，還說那裡有寶藏。

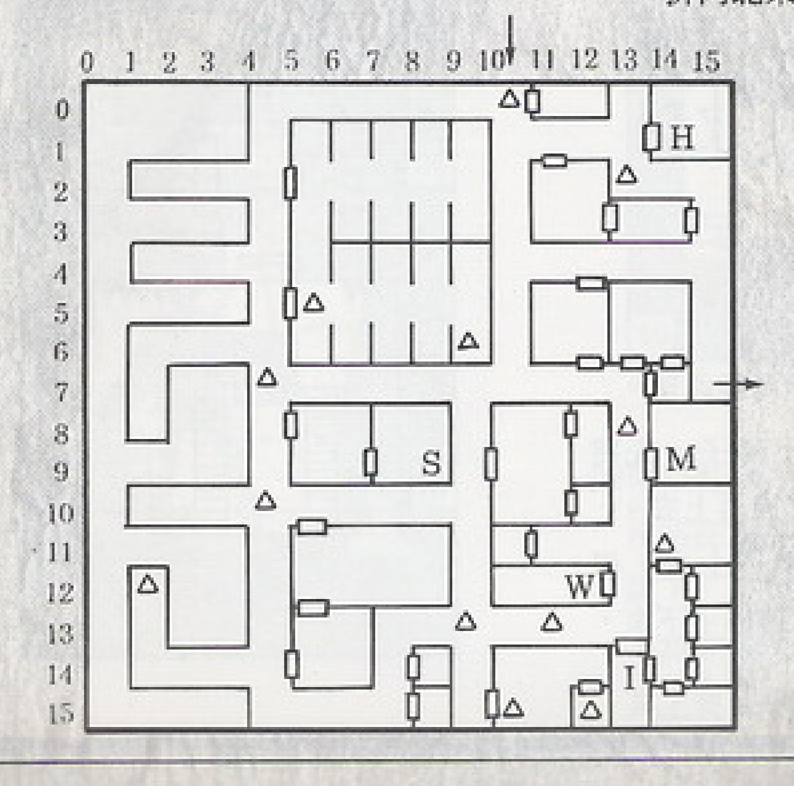
寶藏？錢是看不在眼裡，最好是有魔法武器。

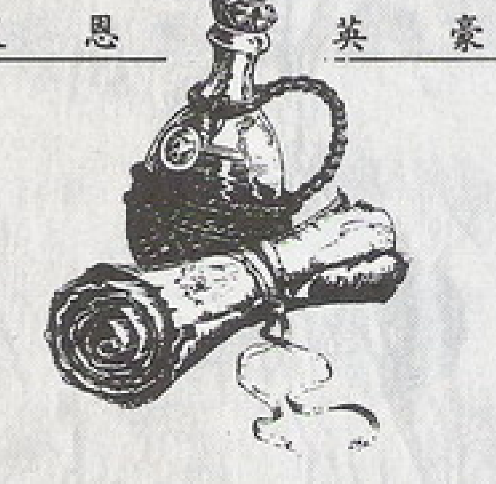
用這個手勢果然輕鬆進入位在（10，15）的盜賊公會，可是接下來的暗號，我們就不會了……

好哇，原來是圈套。選 Bluff 展開一場廝殺，然後到（12，15）拿 Bracers 和 Necklace。（如果不想打，可選 Leave 平安離開）

走到（9，13），西北方傳來女人慘叫聲。走到（4，10），慘叫聲變成在北方。

折向北來到（4，7），瞥見一名





女子被一群牛頭人拖進前面的建築物裡。

我們急急衝進（5，5）宰掉牛頭人，把關在（9，6）的女子放了。

那女子連聲道謝，然後自懷中取出一個指環套上，覺然消失不見了！不過還聽得到她的聲音：「快到南碼頭的盡處和我會合！」

照她的話趕到（1，12），才知道她是奉 Laurana 之命前來（參見手札88），除此之外還得知有密門存在，並從她手中接過一個護身符和一張紙條（參見手札19）。

靠著護身符在（8，9）找到密門進入休日德（Huerzyd）。

十六、休日德（Huerzyed）

（5，0）處可撿得 Red sroll、White scroll 各一；（6，7）處派賊破壞機關後可獲得 Shield 和 Red scroll；（6，4）處則有二幅 Red scroll。

行到（7，6），前頭出現一個陌生人，沒見他開口，大夥兒卻都意識到對方希望我們到東邊和他碰頭。

等我們宰了（14，4）處的龍人，搜到一些文件（參見手37）後，那人終於露臉了，原來他是影之族人（Shadowpeople）。

照他吩咐從（15，2）穿越北方的密門，再從（13，0）向西進入一條通道，來到（13，12）終於碰到影之族的紅衣主教團（Conclave）。

依他們指示走到（4，10），除了眼前一片亮光，什麼也看不見。接著眼前竟然浮現出前往屠龍槍藏放處的路徑圖（參見手札63）！另外還看到死亡騎士在杜迦斯特（Duerghast）競技場指揮手下擺放屍體。（光芒消逝後，可撿到 shield、banded mail 和 short bow）

從（0，10）向西走，便到達杜迦斯特。

休日德（Huerzyed）

1→2
3→4
5→6
7→8

十七、杜迦斯特（Duerghast）

可以選 Rescue 救出在（15，7）遭受酷刑的囚犯。

在（13，9）碰到一群戰士，口裡正談論著史凱拉，我們急著找回屠龍槍，於是選 Parlay、Nice 和 Let them go 應付過去。

影之族人隨即在（13，10）現身提醒我們，史凱拉可能已知道我們的行蹤。

真是天佑我也，讓我們在（11，13）找到屠龍槍（Footman's Dragonlance）！另外還發現 cloak 和 ring。

從（5，15）往南爬樓梯上到（12，0），便進入杜迦斯特神殿。

走到（12，1）處，遠處傳來的號角聲告訴我們，至善軍已抵達聖克邁。

由於東邊有可疑金屬摩擦聲，便推門進入（10，3）瞧個究竟。

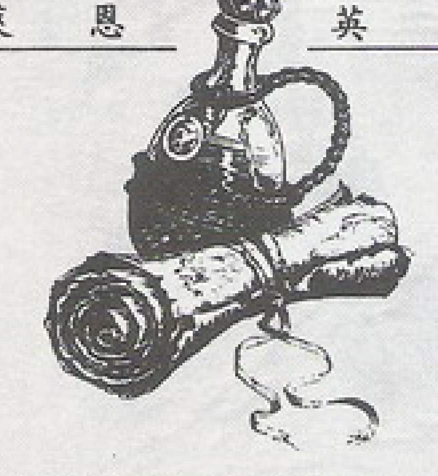
原來史凱拉躲在這裡。他陰笑著感謝我們幫了大忙，使至善軍走入他們的圈套。

史凱拉並沒有笑多久，很快就命喪劍下。我們先搜到一些他發的命令，然後在（12，4）搜到 plate mail、shield、mace 和 long sword。

追進（12，8），戰勝後可得到一份手稿（參見手札29）。

走到（7，7）發現一份文件，那是一道把所有的蛋運送到某地處理的命令。

才趕到那幢建築物前（2，10處），一頭藍龍（Blue dargon）就衝了



出來。（解決之後可撿到 Saphire）

行至（2，8），瞧見死屍被拖進北方的競技場，便急趕上去，進入（2，3）。

超渡這些殭屍後，轉進到（0，15），果然發現死亡騎士（他就是雷朋爵士，HP＝63，AC＝0，會法術和召喚殭屍）。殺了他可以獲得 two-handed sword 和兩隻 wand。

雷朋爵士在動手之前派了使者到科南（Kernen）通知參坦尼，說我們還活著。我們這就轉身去追。

循原路出去，追到（2，8），忽然一大群巨龍從天而降，其中一隻藍龍則向我們攻擊。

據說屠龍槍是龍的剋星，今日一試，藍龍果然一槍斃命！

原以為只好眼巴巴看著龍人使者乘著赤龍飛去，豈料事有變化，一群金龍現身相助，載著我們尾追過去。

接近科南之時，有一名叫 Tas 的坎德人騎著金龍前來相助。

※此時可選 Yes 在龍背上療傷、記法術。

追著追著竟然來到空中城堡（Flying citadel）之前！

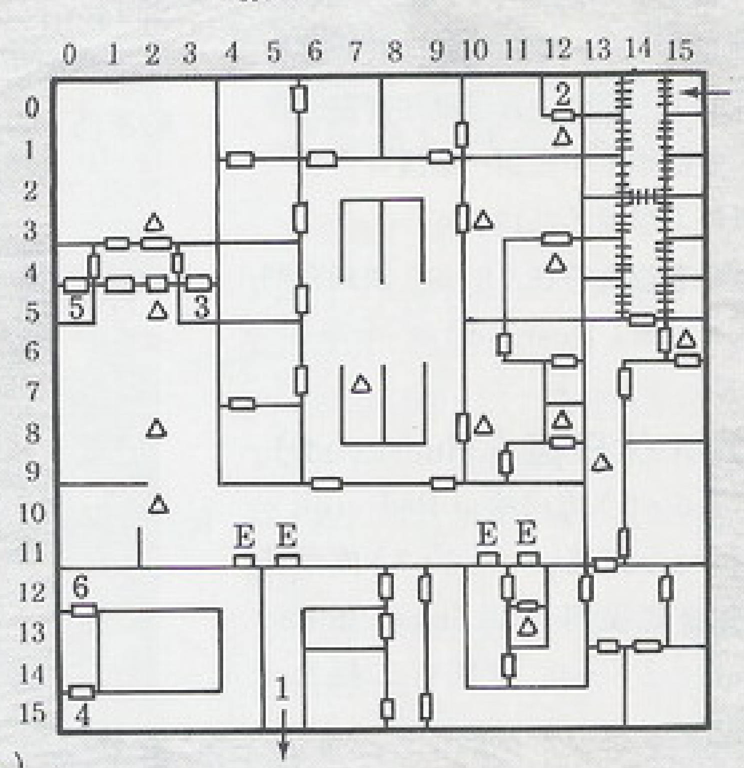
由於敵人太多，我們聽從 Tas 的意見降落到一座城堡的大庭院（main courtyard）裡。

※有人會受傷，但可就地紮營治療。

杜迦斯特
（Duerghast）

門
牢房
△ 訊息
傳送點 1→2
3→4
5→6

E：Exit to Sanction
（聖克進）



十八、空中城堡
（Flying Citadel）

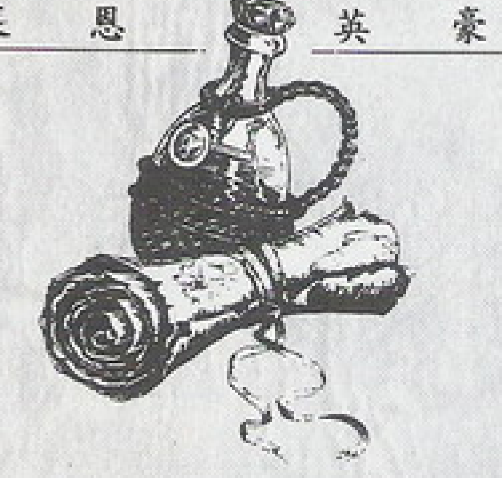
Tas 帶領我們進入北方的高塔（main tower），殺掉阻路的龍人，在右邊找到樓梯，直上七樓。

Tas 遞了一卷羊皮紙給魔法師，請他唸動上頭咒語，然後 Tas 便能駕馭這座空中城堡向科南飛去。

※這時候可選 Yes 休息。

敵軍從六樓衝上來，企圖奪回城堡控制權，但是被我們擊退了。

Tas 忽然大叫科南到了，但是有另一座空中城堡隨後追到！



說時遲，那時快，兩座城堡猛然追撞，一陣天搖地晃，我們竟然摔落到另一座城堡的大庭院裡。

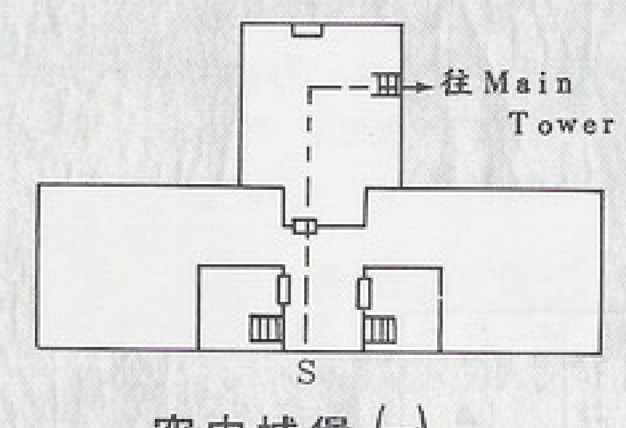
※有人會受傷。

由於城堡即將墜毀，Tas 趕緊帶領大家找出路。

A 處有群士兵，別理他們（選 No）。

所幸城堡緩緩落地，我們便從 B 處逃出，來到科南（選Yes）。

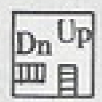
S：起點



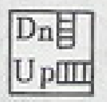
空中城堡(一)
（Flying Citadel）

MAIN TOWER

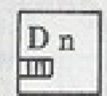
Level 2/ 4/ 6



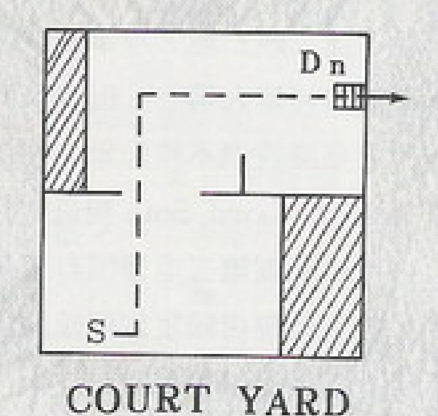
Level 3/ 5/ 7



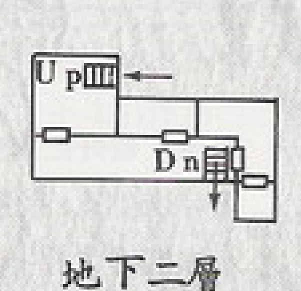
Level 8



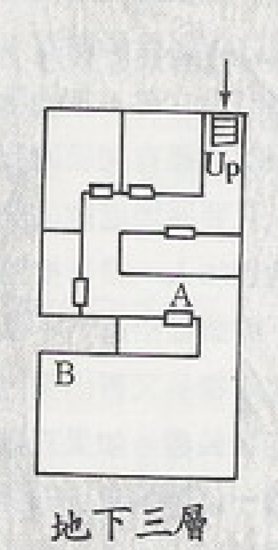
空中城堡(二)



COURT YARD

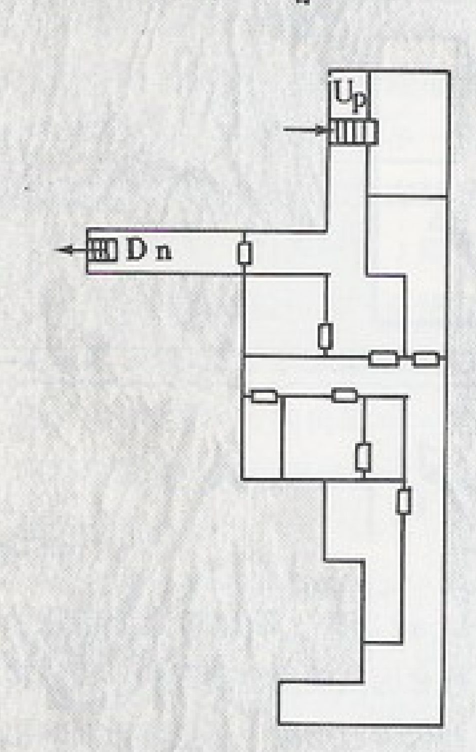


地下二層



地下三層

地下一層



十九、科南（ Kernen ）

才踏上地面，迎面就來了四隻赤龍，不想殺生還不行。

（14，13）處有制服可供喬裝。（選 Yes 換裝）

※碰到格瑞夫內克的人，選 Greek 即可。

（11，14）有一群人議論著（參見手札53）。由於有衣著掩飾身份，便湊上去瞧瞧（選 Talk），竟意外獲得一張地圖（參見手札81）。

趕到（14，2）參加會議，選 Encourage the plot 鼓動他們反對麥坦尼。

※在趕往議場的途中，若碰上巡邏警衛，只要選 Greet，即可應付過去。

在（14，7）處可撿到一頂破王冠（選 Yes）。

（10，14）是龍人軍營，和他們閒聊（選 Talk）便發覺有機可乘——放把火，夠他們忙上好一陣子（選 Yes）。

（3，11）住著一隻憔悴老龍，他一見 Tas 手上那頂王冠便伸來抓（選 Yes 給他），然後不顧一切要衝過（6，8）、（7，8）處的崗哨，不久便戰死了。

終於在（0，4）碰到格瑞夫內克，約定聯手攻進麥坦尼的要塞。

（6，7）、（7，4）各有一隻奧瑞克龍人，不太容易應付。可先用火球術攻擊，一旦它轉化變身（arise in new form）後，就只能用屠龍槍、Long Sword+2 等武器砍，它撐了數回合後便會自爆身亡（參見冒險者手冊第21頁）。

要通過（4，3）的機關，必須開

鎖（選 Pick lock，選賊）進入（9，2）取得膏藥配方，再到（11，2）配製，然後塗到身上。

在（10，5）可撿到一把鑰匙（ornate key）。

（4，6）是麥坦尼的馴龍師住所，要找麥坦尼必須先過他這一關。

※這裡有四、五頭赤龍，光靠屠龍槍是不行的。如果 Wand of firdball已用掉，還有 Necklace 可用。另外 Dragon master 的 HP＝48，AC＝-1。

戰勝之後找到一條通道（可先選No，紮營休息。再向東朝牆走，選Yes即可進入通道，到（4，2）找麥坦尼）。

麥坦尼得意洋洋地吹噓他的計謀高妙，我們探聽到的消息全是他故意放出去的……另外他還讓我們瞧瞧瑪雅被擒後的可憐樣。

好哇，竟然愚弄我們！大家立即法術、刀劍並施，將他收拾掉。（麥坦尼的 HP＝55，AC＝-3）

不過他臨死之前卻還狂笑著，說他雖然敗了，但至善軍也完了，因為他的使者就要出發了！

Tas拿出葯來，大家服用後 HP就恢復最大值。然後他領我們趕到（3，1）攔阻使者，不讓他們乘赤龍飛去。

※這裡有三隻赤龍，HP＝77，AC＝-1。

殺了這三頭赤龍，故事便到了尾聲。雖然博得眾人稱許，但索蘭尼克騎士們還是瞧我們不夠份量，硬是要走屠龍槍，而 Lord Soth 更是如此。

※可以回到第二屯墾區存下最後進度，並到裝備店鑑定旅程後期所獲，但還不知道用途的魔法物品。

科南
（ Kernen ）

S 起點
門
可走過
T：訓練中心
△：訊息

遊戲人間

／科長老

一、GAME BUSTER釋疑

問：GAME BUSTER文字為何神秘消失？

答：如果你在啟動 Game Buster 後，赫然發現只看見框而不見文字，請檢查一下你用來開機的 DOS 系統檔案 CONFIG.SYS。只要其中包含了 DEVICE＝ANSI.SYS這一列，就用文字編輯程式（如 PEⅡ）把它刪掉。重新開機後，或許就可以順利執行。

問：為什麼上次的 Game Buster 位址無效？

答：使用 Game Buster 鎖定的位址最好Save起來，下次要用再Load出來。筆抄的位址參數可能會因為使用軟硬碟的不同或其他因素而變動，不過參數間的相對距離並不會改變，Scan 用的數值也相同。

二、創世紀Ⅵ急救篇

問：我的創世紀Ⅵ已經「當」得不能再慘了，請問有沒有回春妙手可以力挽沉痾？

答：事實上的確可以保存目前的實力，不過手續挺麻煩的，而且在各地該做的事幾乎都得再一次！

首先最新的進度檔 copy 到別的地方，然後再 install 新的人物資料。隨意創造完人物，進入遊戲後，最好把隊伍移到先前的地方存錄起來，接著再將先前 copy 出去的進度檔 copy 回來，如此其他地區的人、事、物都會和新的一樣，但是記性好的居民還是會認得你，而除了剛進入遊戲時的四名成員之外，其他隊員身上暫時恢復成僅有初級的裝備。

別慌，只要原地遣散這些人，再邀請他們加入，接著把他們遣散時卸下的裝備拾起，不僅那些威力強大的物品又再出現，還多了這些初級裝備。如果直接複製檔案，每一位隊員身上的所有物品也有機會多出另外一份，但是獨一無二的東西（如藍色月之石）還是只有一份。

1990 世界杯足球賽 ◉心得篇◉

／魏宇明

在運動類電腦遊戲之中，**世界杯足球賽**可以算是繼網球之後的另一項突破。不可否認的，這個遊戲在真實度、音效…各方面來說，都不是很完美的。例如：四個人就可以踢全場（太勇了）；而且整個遊戲的過程之中，只有裁判的哨音（連觀衆的掌聲都沒有）。儘管如此，只要你能打到半準決賽（Semi-Finals），那種令人緊張的感覺，不比動作類的遊戲差。

在本遊戲之中，你若要奪得那閃閃發光的冠軍杯，必須要打敗八支強隊；遊戲的難度也是隨著階段越高而增高。

以下數點進攻和防守的技巧，提供各位參考（請注意，這些技巧只適用於本遊戲，若是真正的比賽，請勿輕易使用）。

一、在防守方面

你必須認清一件事實——若要得到冠軍，你一定要靠自己，千萬不要相信你的隊友會來幫你，甚至於，在某些方面，更要小心你的隊友（什麼世界嘛！）

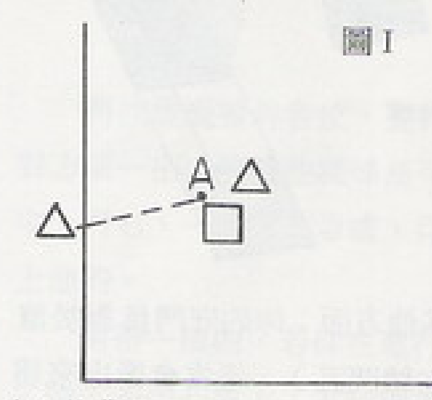
Ⓐ守門員注意事項：當對方射門的時候，你就會看到一個你背對球門之畫面。給你一個建議，不要太快就撲向你所猜的那一邊。一般電腦所射的球以直球（或高球）為多，因此你只要用方向鍵，移到和對方球員重疊（就是不要看到對方球員）即可。

Ⓑ截球：一般而言，要超截電腦的球，只要和對方球員成90°以及180°（水平）方向角即可。若要斜的方向截球，我可以保證你只能在後面苦苦追趕。

Ⓒ球員防守方面的技巧：要對付電腦控制的球員，最好的方法，就是「緊迫盯人」，逼得他不得不把球踢出去，這招蠻有效的，從資格賽到世界冠軍賽都可行。

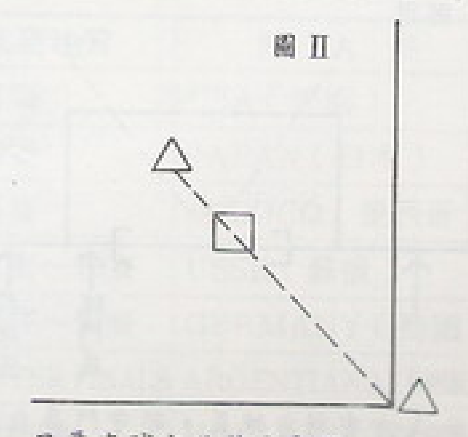
Ⓓ擲球（Throw In）時之處理技巧：當你是守方，故意將球踢出場，則對方就會發擲球。你若要抄截這個球，不妨站成如（圖Ⅰ）之位置。如果你要使這個球出界或不讓球給對方拿到，可以直接站在球前進路線上，讓球彈回去。記住，通常反守為攻之轉捩點就是在於擲球之運用，可使你搶得控球權。

△對方球員　［　］球門
□自己的球員
－－－－－ 球之路綫
———— 球場邊綫



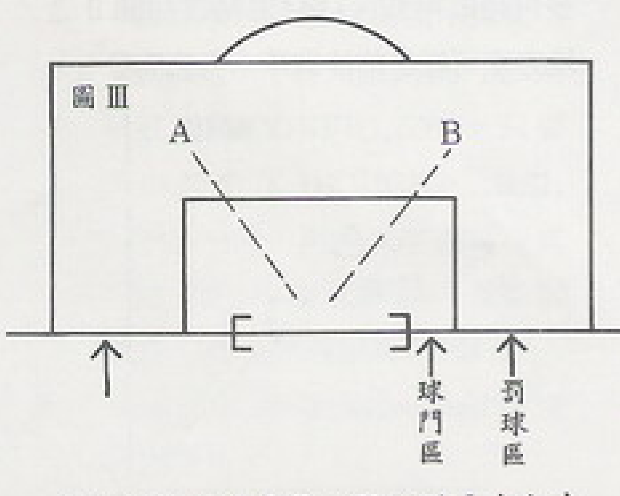
A：抄截點
我方球員站在對方球員之左下方當球傳到A點時按 INS 抄球

Ⓔ角球（Corner kick）：當你把球踢出了自己球門底線，就是對方發角球的時候。你只要站在如圖Ⅱ之地方即可輕易的抄到球（很簡單吧！）



只要在球之路線上即可

(F)其他方面：你的守門員對於滾地球（在球門區），通常會衝出來將球踢向A或B點（圖Ⅲ），一般而言，這是非常不好的情況，尤其是在較高等級之比賽時，往往會令你措手不及。所以建議你，小心軟弱無力的球。

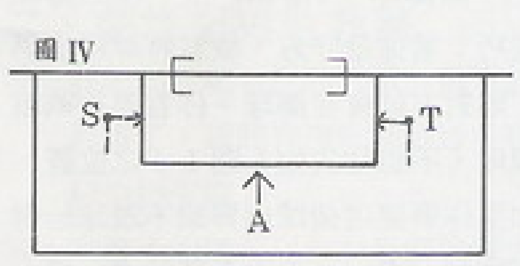


若A方有對方球員，那守門員自動會傳到B方。（反之亦然）

二、在進攻方面

(A)攻門技巧和注意事項：在攻門時，要小心自己隊員，只要在攻門畫面中看到有我方隊員跑進來，拼死拼活也要把球踢出去（千萬別停下來，否則…）。

在射門方面，有兩點建議：（ i ）（如圖Ⅳ），儘量從S或T方位進入球門區。（ ii ）射門的位置要選在對方守門員離門較遠的地方。個人的建議在球門門柱的內側試試，機率蠻大的，（依守門員位置可隨時換邊射）。



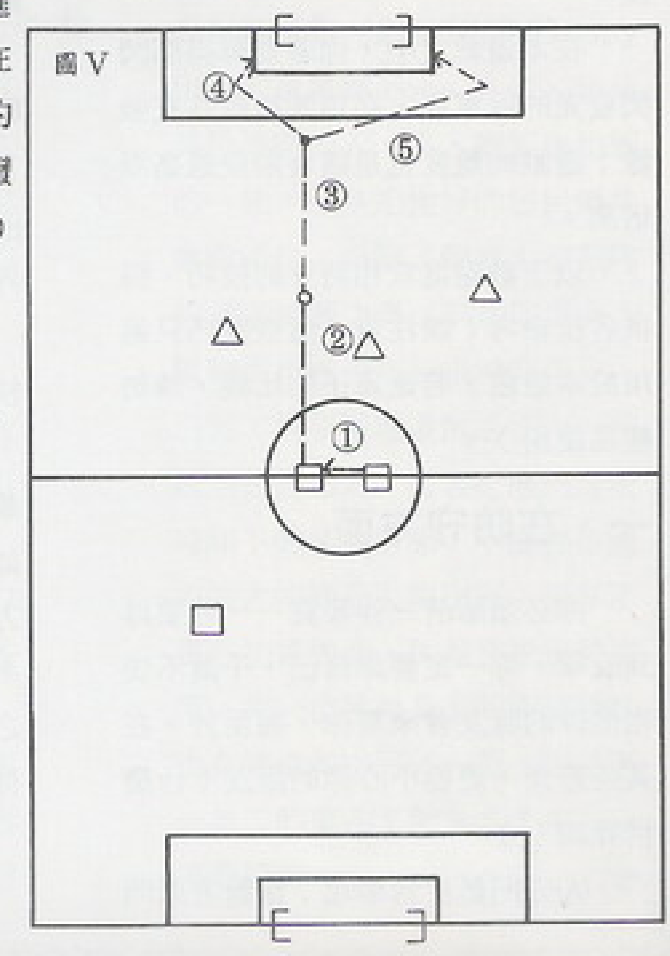
最好不要從A方進入球門區，從S或T進入較好

〔＊假如你運氣夠好，也許從S或T點射門也照樣射得進〕

(B)在傳球方面：要小心，別讓我方或隊方球員擋住而使球射偏了。

以上所述，就是關於進攻和防守之技巧。

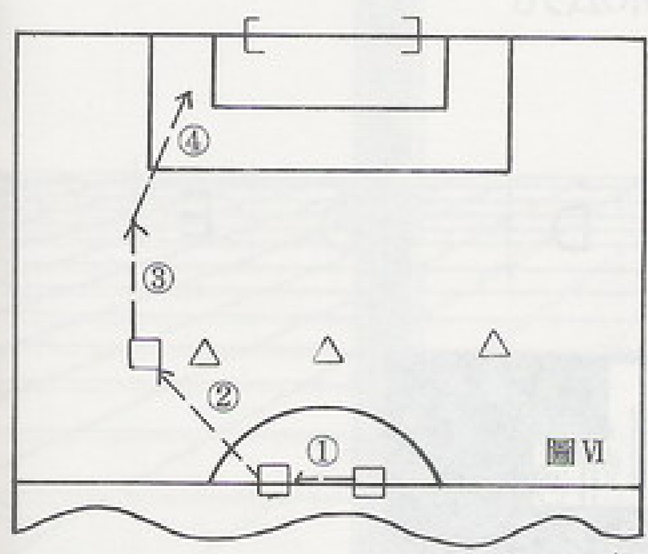
接著，再向各位介紹幾種進攻之路線，以及在冠軍賽中和你碰頭的巴西（Brazil）隊之進攻方式，以供各位參考。



（Ⅰ）進攻路線（Ⅰ）(如圖Ⅴ）：

這招可以用於資格賽之中，當你的隊友將球傳給了你（①），你可立刻用連續兩個「大腳」(②、③）到B點時，你可以依實際情況向左（④）or 右（⑤）進入球門區。

（Ⅱ）進攻路線（Ⅱ）(如圖Ⅵ)：

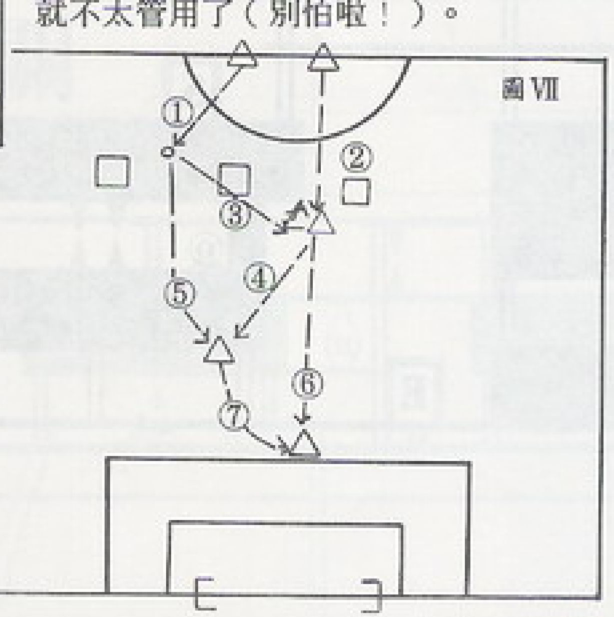


（只取進攻的前場）

此法可用於較難的比賽之中，當你的隊友將球傳給了你（①)，你可以往左上方帶（②），此時你的隊友會跟上來，假如夠快，你可以直接踢出一個大腳（③）：如果踢歪了（出界），也沒有關係，反正你可以利用上面提過的抄球法再抄回來。

（Ⅲ）巴西隊的慣用技倆，（如圖Ⅶ）：

巴西隊（指的是電腦中的隊伍），最常用的方法，就是利用小組合作（兩人小組），再加上電腦的快速運球（太詐了），以你的速度要和它抗衡，並不很容易（其攻擊方式如圖Ⅶ）。他先將球帶向左下方（①），同時另一名發球之球員立刻往下（②）跑，當帶球到C點左右之位置時，他會傳向往下跑之球員（③)，如此反覆的交叉運球，他就可以攻門了。這時只要你用「緊迫盯人」之方式，並且再運用抄截的狠毒技巧，對方這一招就不太管用了（別怕啦！）。



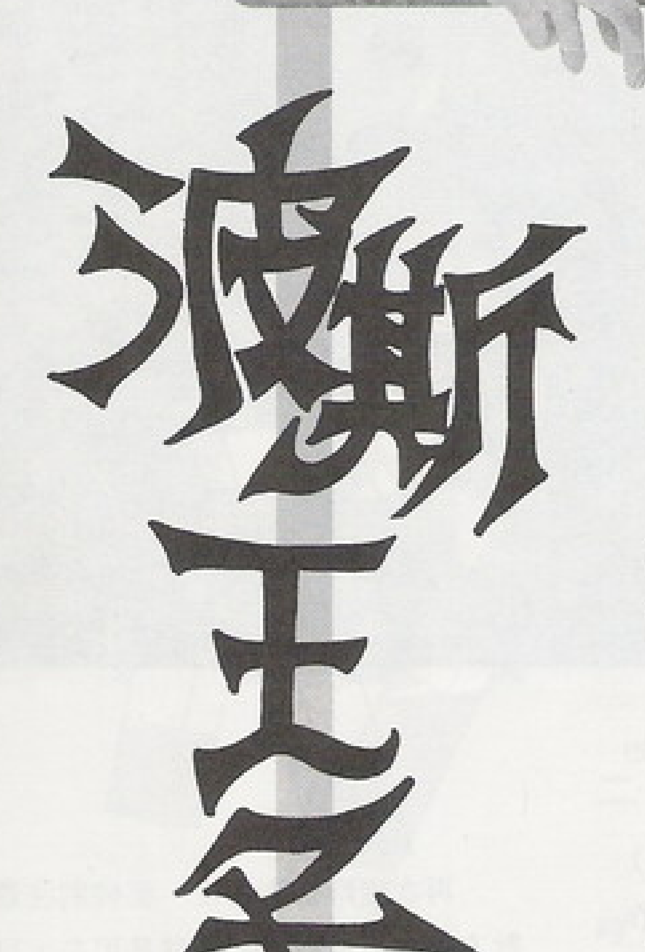
再次提醒警告各位，要特別注意對方這一招，因為他調球是可左、可中、可右，一旦讓他發威，你是追不上他的。

附帶一提的，若你在進行本遊戲之時，不小心按下了方向鍵，而使紀錄中斷，而你要以此紀錄繼續重新開始新比賽的話，可以按 Ctrl + L（使用此法，你仍需從第一場比賽開始，不過紀錄可以累積）。

※附註：你想知道你將會遇上那些對手國嗎？可由附表一知究竟。

附表：

比賽性質	隊　　名
資格賽	USA（美國）
資格賽	JAPAN（日本）
資格賽	MEXICO（墨西哥）
冠軍賽～預賽	USSR（蘇俄）
冠軍賽～預賽	GERMANY（德國）
QUARTER FINALS	ARGENTIANA(阿根廷)
半準決賽	HOLLAND（荷蘭）
冠軍賽	BRAZIL（巴西）

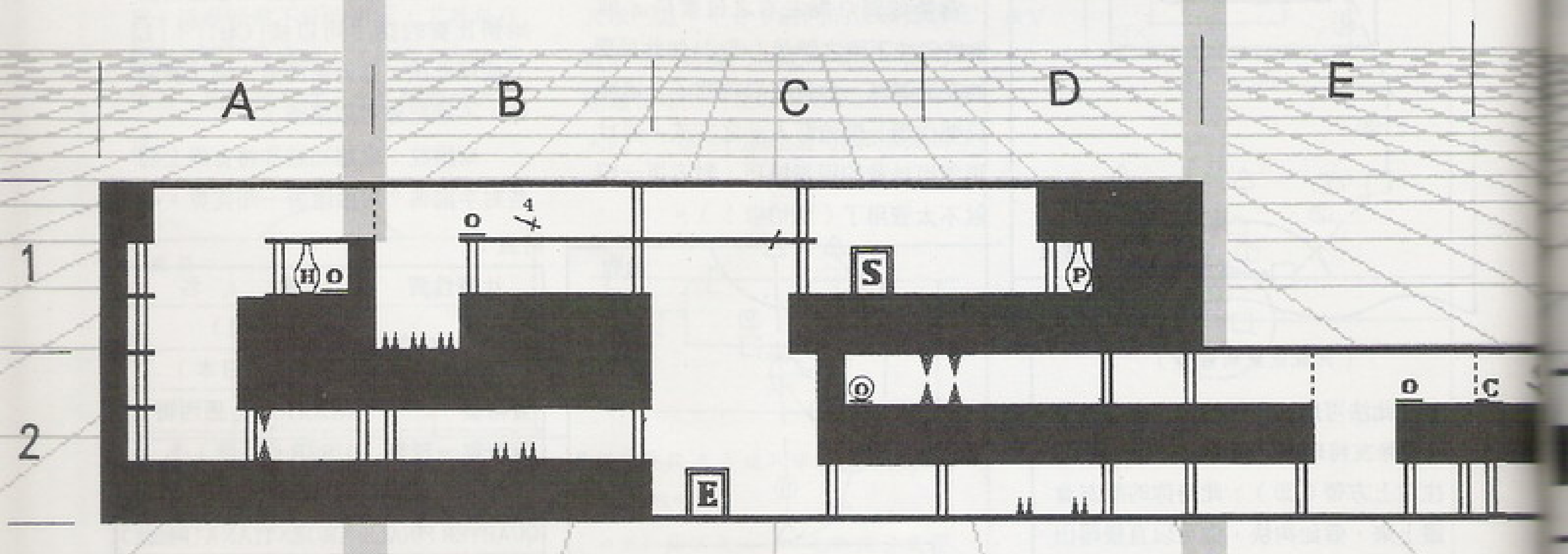


波斯王子救美記(下)

/林宏亮

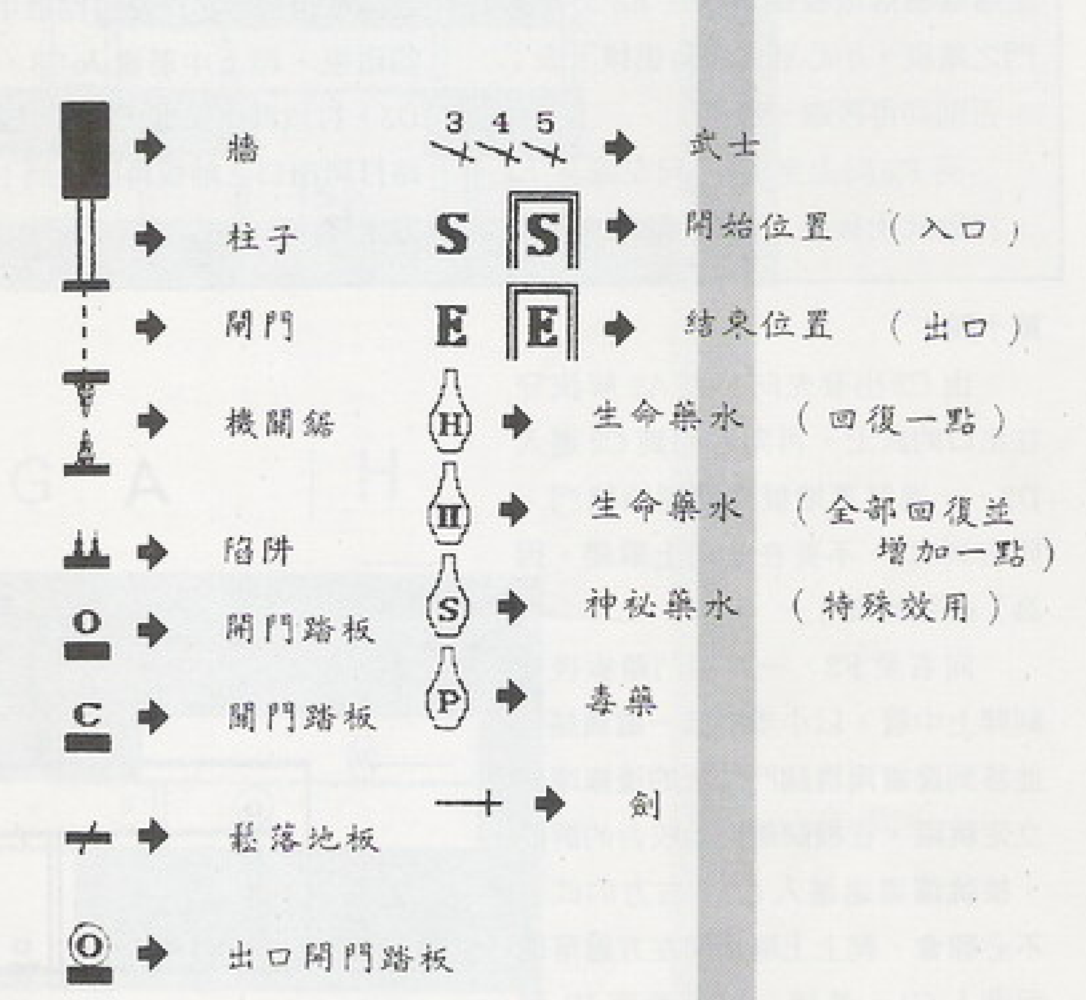
第八關：

由 C1 出發向右進入 B1，在此守衛之武士更是絕頂高手，如果你不動他也會跟你一直耗下去；只要你動他馬上跟著動，因此最好的戰術是連續的三個動作：⑴先按左上鍵誘其出招⑵等劍放下後立即按向上鍵防守⑶接著按攻擊鍵，如此一步一步逼他退後或一下一下砍他。在誘招及防守之間不能太快（他不出招），也不能太慢（防守不及），多加練習並同時默數1、2、3，就能抓到要領。如果消耗太多生命點數可以到 A1 及 D1 補充，接著由 A2、B2 一路向右去，可以輕易解決 H2 的武士。



到了 K2 以跑步跳躍方式攀住右方突出之地板並立刻往上爬，，再用立定跳躍攀爬至 K2 左方上層。進入 J2 時因武士距離太近，動作要快！解決武士後直接跑步跳躍進入 I2，並以最快的速度通過 I2、H2，在閘門未關上前進入 G2。

從 G2 左方進入 F2，小心解決 F2 的武士，再跳躍至 E2、D2，打開出口的踏板在 C2，踏了後以小步小心通過二道機關鋸回到 D2，向右至 E2。此時閘門已關上，必須在此等公主的寵物小白鼠來替你踏 E2 右方的開門踏板，下到 E2 下層後向左回到 C2。小心 D2 的陷阱。



F G H I J K

第8關

第九關：

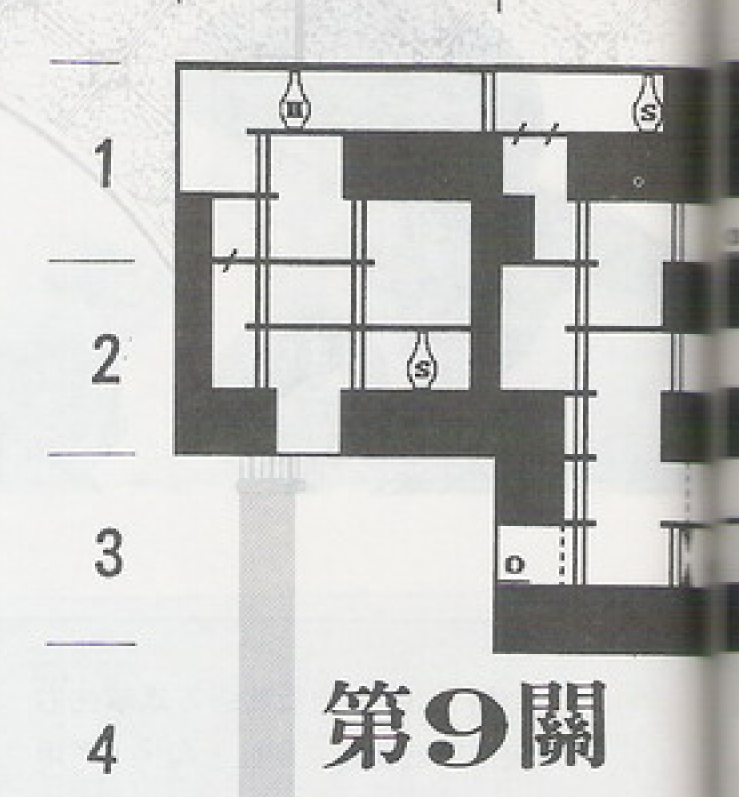
地形錯綜複雜的一關。由 F4 出發，向左經 D4 向上至 D3，向右至 E3 下層，經 F3 到 G3，向上到 G2。向右到 H2，解決武士後跳躍到最右方踏開門踏板，迅速向左進入 F2（注意關門前的關門踏板）。

在 F2 先向下到 F3，向左到 E3 上層讓鬆落地板墜落壓住 E3 上方開門之踏板，小心別讓主角也掉下去了，否則就得再跑一趟了！

回 F2 向上至 F1，向左進入 E1，打敗武士後進入 D1，跳躍並爬到上層進入 C1，跑步跳躍攀住 C1 左方上層之開門踏板，再下降至下層進入 B1。

在 B1 及 A2 各有一瓶喝了以後整個畫面上下顛倒的特殊藥水，不妨試試，二瓶都喝才能回復原狀。

下到 B3，經機關鋸踏左方開門之開啟踏板，再踏左方開啟中層閘門的踏板，爬上中層進入 C3，向右到 D3，打敗武士後進入 E3 上層左方，踏打開出口之踏板再下降到下層進入第十關。

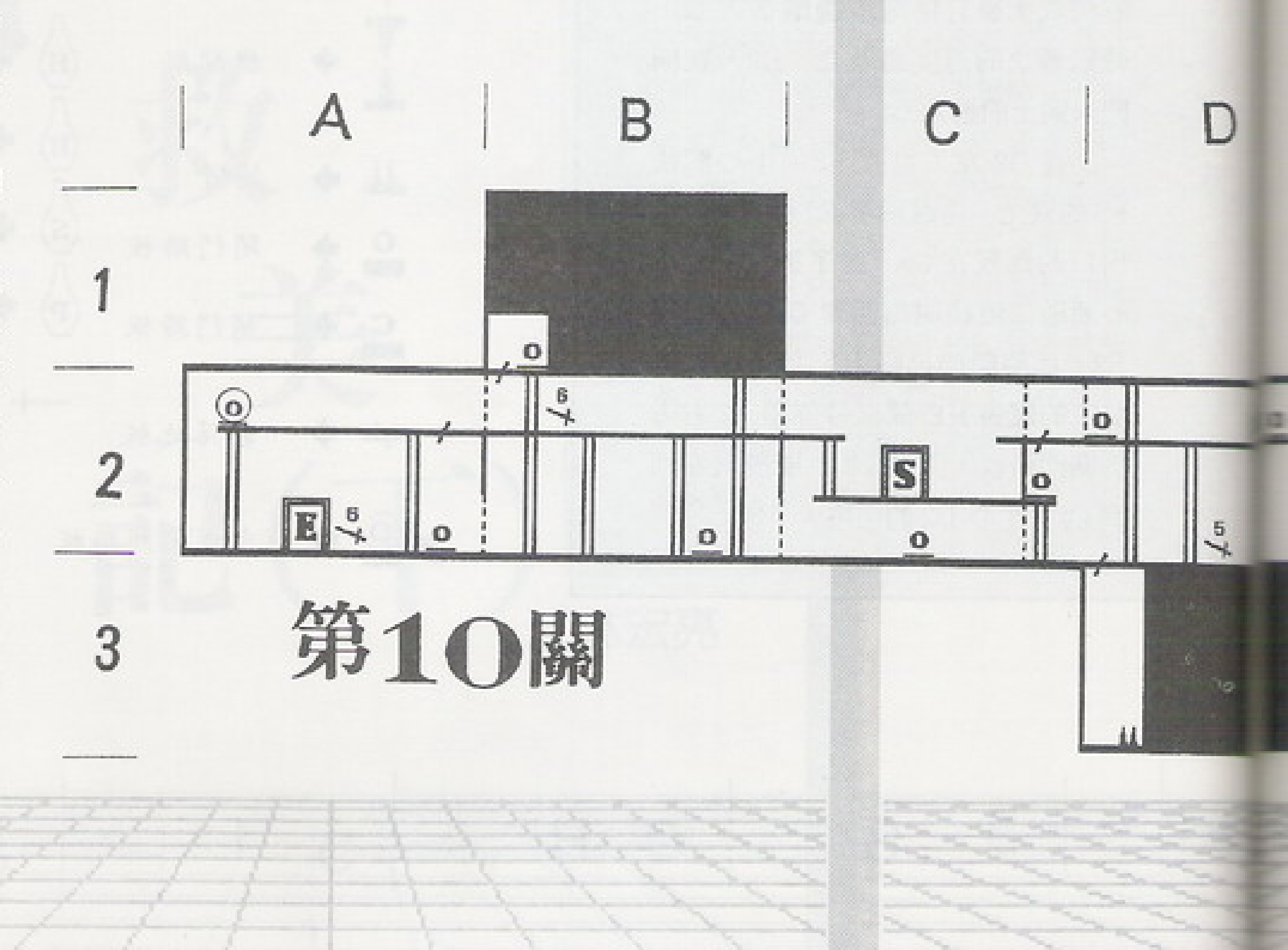


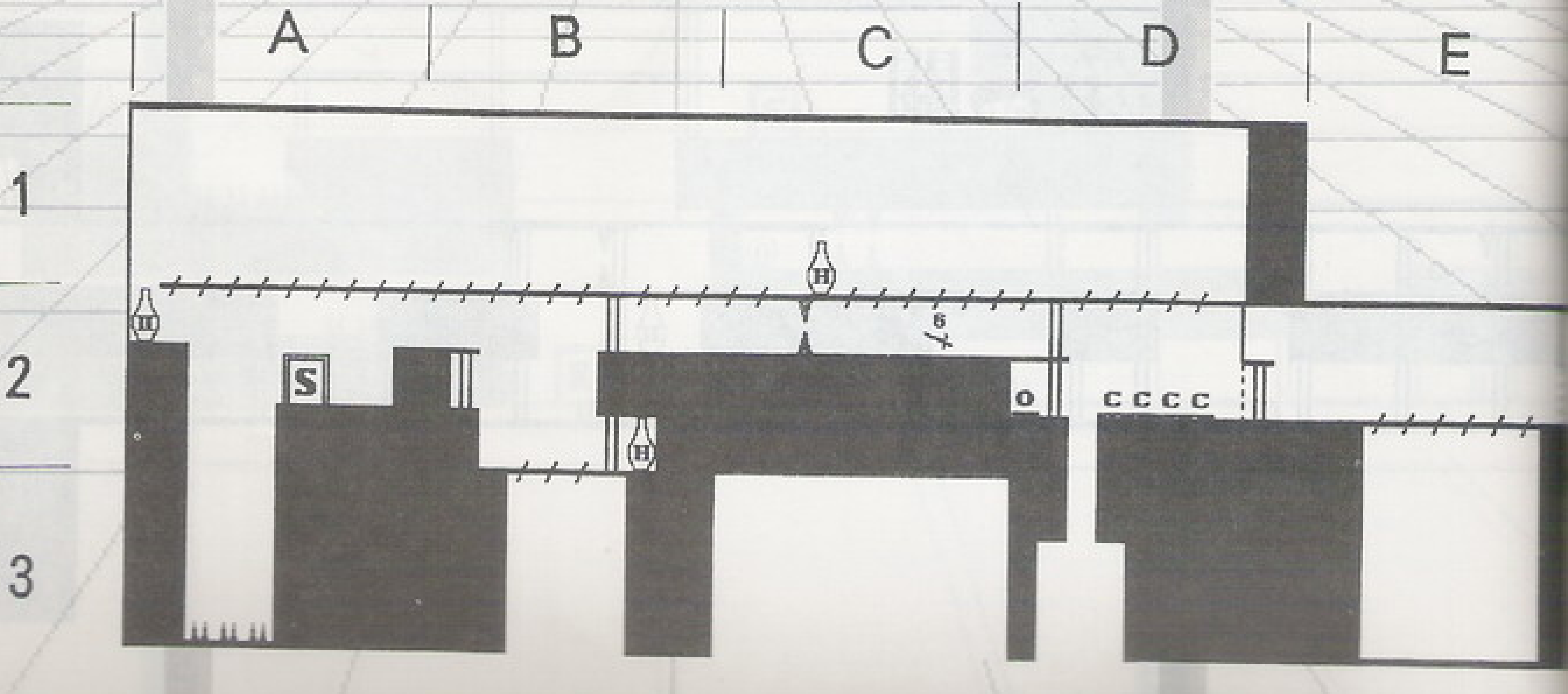
第十關：

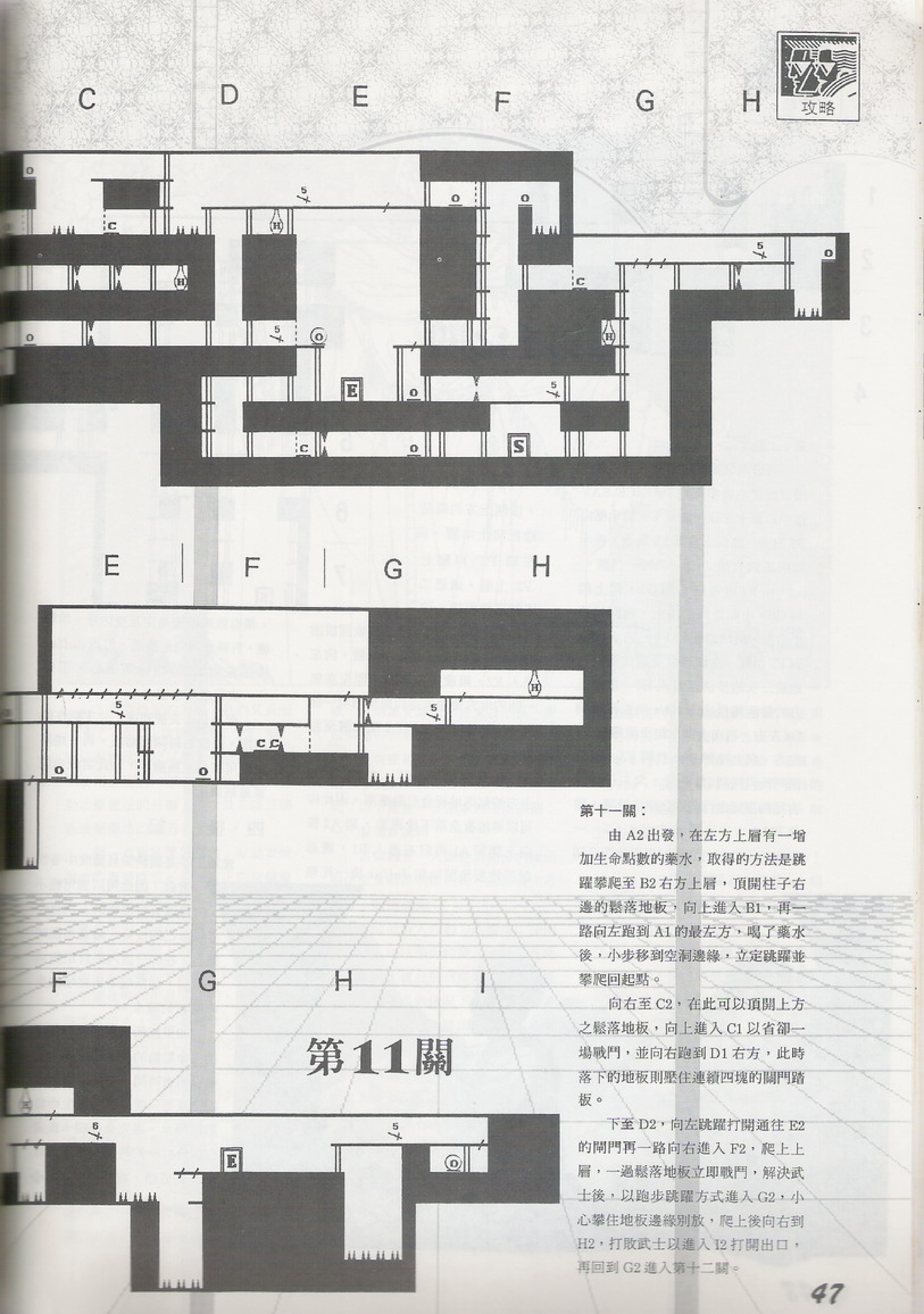
由 C2 出發先向左到 A2 解決守在出口的武士，再向右回到 C2 進入 D2，一過鬆落地板立即開始戰鬥。向右到 E2，不要在此向上攀爬，因為「必死無疑」。

向右至 F2，一踏開門踏板後立刻爬上中層，以小步過第一道機關鋸並移到連續兩塊關門踏板的邊緣準備立定跳躍，在機關鋸開始咬合的瞬間，按跳躍通過進入 G2。右方的武士不必理會，爬上上層頂開左方鬆落地板進入 G1，然後一路狂奔經 F1 到 E1 的最左方，落到 E2 後開始戰鬥。

向左踏 D2 的開門踏板，快速經 C2 進入 B2 上層，打敗武士後頂開最左方的鬆落地板，拉一下柱子上的開門踏板以進入 A1，踏下打開出口的踏板後下降至下層進入下一關。







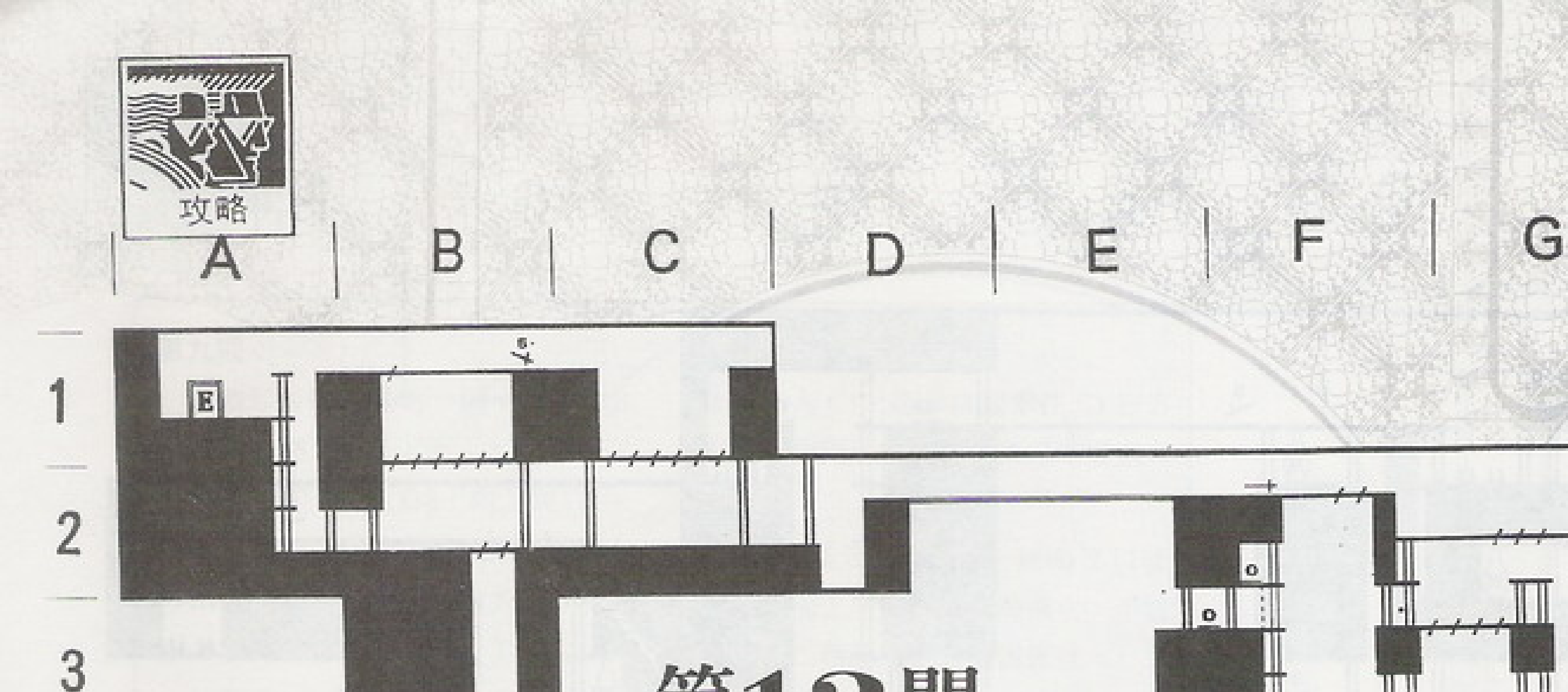
第11關

第十一關：

由A2出發，在左方上層有一增加生命點數的藥水，取得的方法是跳躍攀爬至B2右方上層，頂開柱子右邊的鬆落地板，向上進入B1，再一路向左跑到A1的最左方，喝了藥水後，小步移到空洞邊緣，立定跳躍並攀爬回起點。

向右至C2，在此可以頂開上方之鬆落地板，向上進入C1以省卻一場戰鬥，並向右跑到D1右方，此時落下的地板則壓住連續四塊的關門踏板。

下至D2，向左跳躍打開通往E2的閘門再一路向右進入F2，爬上上層，一過鬆落地板立即戰鬥，解決武士後，以跑步跳躍方式進入G2，小心攀住地板邊緣別放，爬上後向右到H2，打敗武士以進入I2打開出口，再回到G2進入第十二關。



第12關

第十二關：

可分為前後二半，分別可以儲存遊戲進度（後半部在 PRINCE.SAV 檔中以第十三關來區別）。前半部由 F7 出發一路向上直到 F2 為止，後半部則是以打敗 Jaffar 為唯一目標。

由 F7 出發向右到 G7，向上爬到 G6，小心走到陷阱上，再開始跑步向左，跳躍攀爬到 F6 左方，向上到 F5 中層，左移到最旁邊然後向右連續三次跑步跳躍進入 H5。頂開上方的鬆落地板進入 H4，向左跳躍到 G4 左方，再向上向左跑步跳躍到 F4 左方，向上爬到 F2，打開 F3 上層之閘門後再回到 F3 上層，向左一些以有足夠空間進行向右之跑步跳躍，攀爬到 F3 右方後再向右進入 G3。一到有柱子的平台立刻剎車以免衝過頭，來個「高空墜落」。

向上爬到 G2，頂開上方的鬆落地板爬上中層，向左到 F2 再爬上 F2 上層，通過二塊鬆落地板後，你的影子會從天而降，請立刻收回拔出的佩劍並跑向影子以合為一體。向左進入 E2，繼續向左奔跑，原先空無一物的地方會隨著你的腳步出現一塊又一塊的地板，進入 D2 後跳躍至左方進入 C2。

由此開始後半部。在 C2 及 B2 上方的鬆落地板會自動墜落，因此你可以等地板全落下後再走，到 A2 後向上爬到 A1 再向右進入 B1，通過鬆落地板後開始和 Jaffar 決一死戰。最有效的戰術是交互按防守、攻擊鍵，有機會便向前推進，打敗 Jaffar 後往左回 A1 時請特別小心，不要「一失足成千古恨」。

從出口出去便到達了公主所在的塔頂，先向右踏開門踏板，再一路向左便可和公主團圓了，到此遊戲也就算是結束了。

四、後　記

波斯王子是個精采且難度中等的遊戲，因此可以儘可能不用修改資料檔案的方法直接考驗自己的技術，藉著地圖的指引，在60分鐘內絕對足夠過完12關，包括喝下所有增加生命點數的藥水。

如果技術更成熟則有些增加生命點數的藥水可以不用去喝以節省時間，目前筆者最佳的紀錄是只喝二瓶增加生命點數的藥水，過完全部關卡後還有24分47秒的時間，希望你有更好的成績，祝好運！

嗨！各位親愛的同學，我們又見面了，由於上次摔得很重，咳！咳！所以沒辦法再說得像上次那麼多，大家要用心聽講。嗯！上次我們談到輔助攻擊魔法的分類，這次就來談談輔助攻擊魔法的運用。

對一支冒險隊伍來說，輔助攻擊魔法的重要性並不亞於真正的攻擊魔法，打個比方來說吧！攻擊魔法的作用是直接的，但是絕大多數的攻擊魔法都會受到如敵人防禦力、種類等許多因素的影響而導致威力減弱；輔助攻擊魔法的作用是間接的，它不能直接傷害敵人，但是若與戰士的攻擊充份配合，則相同的法力將可造成更大的效果，而且輔助攻擊魔法的種類和作用範圍都較攻擊性魔法要多而廣泛。

所以，正確的使用法是，攻擊性魔法與輔助攻擊魔法相互配合，再輔以戰士的支援攻擊。攻擊性魔法與輔助攻擊魔法的比率則視敵人的危險程度和法術作用程度而定。一個高明的領隊必須精於計算這個比率來進行作戰，否則這支隊伍不是來日不長，便是前進得很艱苦。

上次提到了一大堆五花八門的輔助攻擊魔法，究竟要怎樣來加以運用呢？以下便是一些基本的運用原則：

一、普通狀況時

當你遇見一大票能力與你的隊伍相仿或是略高的敵人時，應該優先考慮以下數種法術：

①降低敵人移動力的魔法：任何能使敵人無法動彈的魔法，只要在此時能生效，就是最有用的。在敵人能力與你差不多的情況下，使用大規模攻擊魔法不但不太經濟，而且也不太可能一次消滅，不如先讓牠們動彈不得，再讓戰士們去「磨刀」一番。如催眠術（Sleep）之類的大範圍法術是最理想的，不過得視敵人種類再選擇法術，以免失敗。

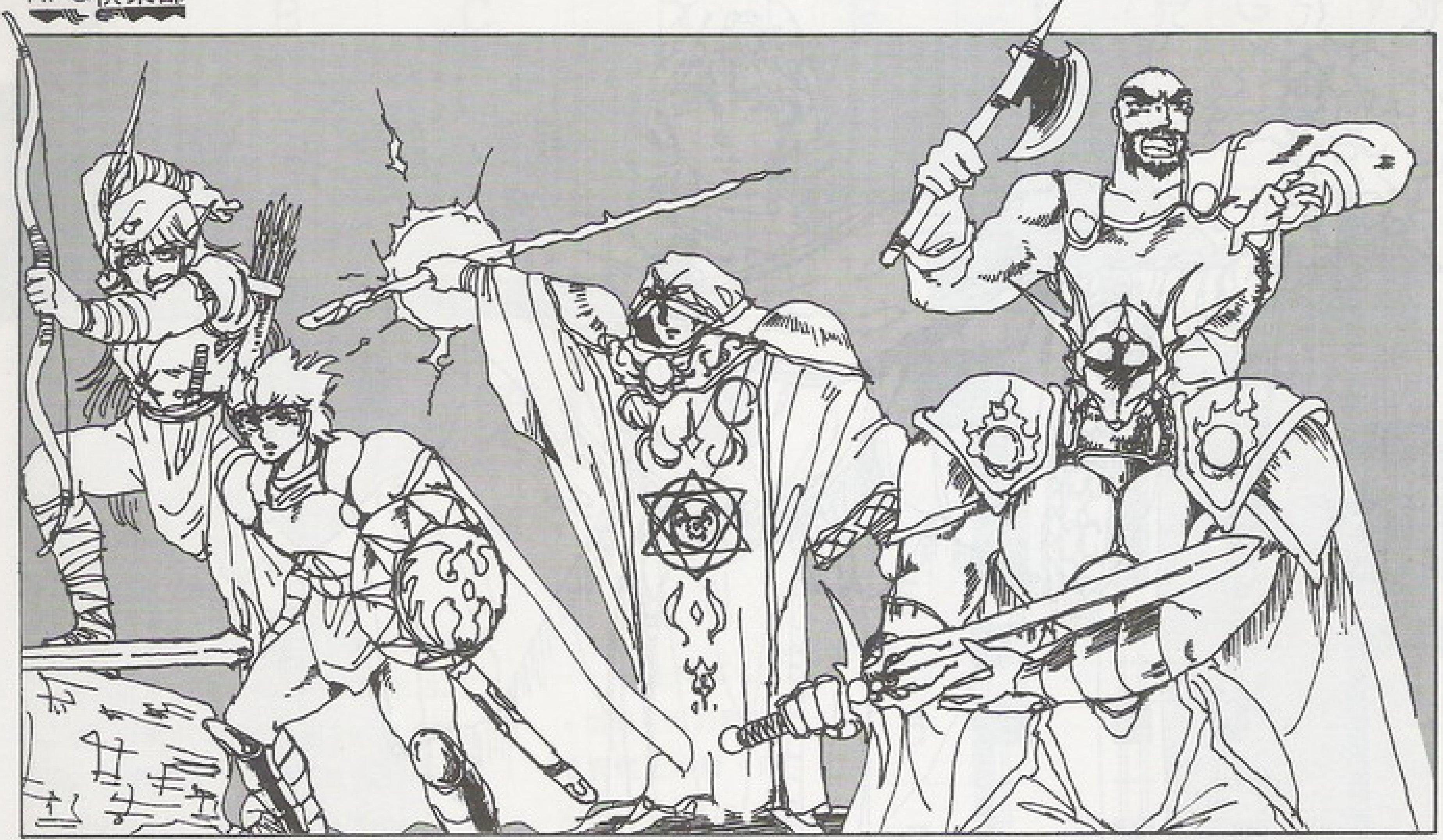
②降低敵人能力的魔法：降低一整群敵人的能力，也是一種不壞而且省法力的戰略。使對方的力量減弱動作變慢是對付一般怪物的法則，對於法師型怪物，則先減低牠們的速度與智力再說。而防禦力降低術，毒擊術和盲目術行有餘力再予使用。恐懼術（Fear）可以大幅降低雙方交手時的威脅，但是若你不想讓敵人跑掉，就別施這個法術。

③魔刃術（Enchance Blade）的效用通常比強力術（Strength）明顯些，在武器已有相當威力時可運用之，以達到一擊斃命的目的。迅捷術（Quickness）既可增加出手速度和移動速度，又可降低被擊中的機會，可用在武器強，防護力卻弱的夥伴身上。

④隱形術（Invisiably）在對付大群敵人時可使用，但是一交手便會發覺，必須事先做好陣勢的調整再使用。瘋狂術（Wild）在敵人密集時效用極佳，然而必須用在智力低的敵人身上才行。

二、遇見法力高強的敵人時：

擅用魔法的敵人是最危險的，一旦相遇，應先使用下列的魔法：



①立即試圖封住敵人的法術（容後再述）。

②若攻擊性魔法不能一次消滅敵人，便馬上施展愚笨術與遲緩術，降低對手的施法能力與出手速度。此步驟可重複使用。

③使用所有能生效的束縛性法術。

④加強我方戰士的速度與力量，必要時也可施展魔刃術提昇攻擊力。

⑤必要時使用召喚術（Summon）增加人手，若對方有特別難對付的成員，可使用戰場傳送術（Battlefield Transfer）派一名最具威力的戰士刺殺之。

⑥不得已時，施展停時術（Time Stop）並儘快消滅之。

⑦勿使用隱形術和幻像術，因為可能會被對方解除掉，此外，束縛性法術的成功率不會很高，慎選使用的法術以提高成功率。

⑧當你抵擋不住時，就直接用攻擊魔法和他們對轟吧！

三、遇見攻擊力和防禦力強大，卻不會使用魔法的敵人時：

①全力用束縛性法術想法子困住敵人，如果行不通的話，就使用遲緩術（Slow）讓他們變慢，再削弱其力量及防禦力。催眠術（Sleep）在此時值得一試。

②使用強力術（Strength）、風行術（Wind Walk）及魔刃術（Enchance Blade）加強隊員們的攻擊能力及行動能力。

③如果情況許可，使用盲目術（Blind）及迷霧術（Mist）降低敵人的命中率。

④瘋狂術（Wild）可試試看，一旦成功，你就樂死了！

⑤實在打不過時，就使用恐懼術（Fear），至少要是法術成功了，你還可以抓個落後的來開刀，洩洩怨氣。

四、遇見混合編隊的敵人時：

有時（應該是經常）你會遇見由數種怪物混合組成的敵人大隊，由於各種 怪物的 特性 都不盡相同，因此下面提供一些共用的對付原則：

①若有會施法的怪物在，務必先降低其智力及施法能力。

②多試試各種束縛性法術，尤其是催眠術。

③無法迅速消滅的強力怪物先用強力的單一對象束縛術（如麻痺術 Paralyze 等）將之困住，如果情況危急，就使用戰場傳送術（Battlefield Transport）集中火力將領頭或是較為致命的怪物幹掉。

④幻像術（Illusion）及隱形術（Invisiably）可多試幾次，如果對方隱形了，馬上用搜敵術（Reveal Enemy）找出來，因為很多會隱形的怪物都擅於使出致命的一擊（Critical hit），若不儘快找出來，到時候連怎麼死的都不知道。

⑤必要時，召喚術和停時術就使出來吧！相信你也明白某些怪物的組合是非常恐佈的。

以上是一些狀況的運用建議，或許在身經百戰之後，你也會發現一些有用的運用法則，那時你可別忘了告訴我！

最後，再提醒各位一些輔助攻擊魔法的重要事項：

一、對象

絕大多數的輔助攻擊魔法在施展時能否生效，其主要決定因素都是對象問題。如果用對了法術，即使是一個耗法力甚微的小法術，有時候也會比一些難度極高的高級法術要有效得多，如果用錯了法術，不但浪費法力，而且喪失了寶貴的攻擊機會，在面對一些極致命的敵人時，這往往就是

全滅的主要原因。不過，有時生效與否純屬機率問題，那就又另當別論了。

輔助攻擊法術共可分兩大類：

①直接作用一指魔法直接在受術者身上產生作用，如各種昇／降屬性及能力的法術，及部份的束縛性法術。

②間接作用一如幻像術、停時術及冰封術（Ice Seal）等。

很明顯的，我們可以了解到，直接作用性的輔助攻擊魔法與受術對象的本質有絕大關係。例如，此類法術只能對有生命族才有效，對於無生命族的石像（Golem）等就毫無作用。

再者，有些生物（如類人生物）天生就較易受到某些法術的影響，有些則否，甚至還有一些生物完全不對法術發生作用，那麼施展此類法術根本就毫無用處。

此外，有些怪物由於其天賦的能力而較不畏懼以某種元素為能源的法術，例如火龍（Dragon）較不怕火焰術，諸如此類。而施法者則由於其接觸魔法之時久，而自然對法術產生抗力，這也是一個原因。

至於間接作用性 輔助 攻擊 魔法，那就和受術者的屬性有關了，大部份都是由敏捷度（DEX）來決定。例如，如果受術者能在法術的作用完成前離開該法術的作用區域（大多數法術 在施展後 都需要 一定的時間來完成整個作用），就可以減弱法術的效力，甚至使法術失效；又有一些情況則是因為受術者本身即擁有的特殊能力所致。

所以，如果你能充分了解各種怪物的屬性及能力，不僅在戰鬥時會有較大的勝算，在使用輔助攻擊魔法時，也較能做出正確的選擇。

二、時效

大部份的輔助攻擊魔法都有時限，多以回合（round）為單位，時效一過，法術的力量便消失。因此，在使用輔助攻擊魔法後，應隨時注意其時效，儘可能在時限內消滅敵人，或是在時限將至時再施展一次，以免功虧一簣。

三、場合

輔助攻擊魔法的使用場合，大致包括下列三種：

①遇見強敵時——遇見連攻擊魔法都無法迅速消滅的敵人時，適當的使用輔助攻擊魔法，配合「長期抗戰」的戰法，多能戰勝強過隊伍數倍的敵人。

②進入大區域時———旦進入像魔城和地下迷宮之類的廣大迷宮地帶，你必須儘可能節省法力來進行戰鬥才有可能走完全程，此時適當的使用輔助戰鬥用法術，可以避免直接使用耗法力較多的攻擊魔法，有助於節省法力。

以上這兩種情形都只有在隊伍較弱時才會發生，一旦隊伍夠強了，當然也可以「硬闖過關」。因此在遇見不易應付的狀況時，擅於戰略的人能巧妙的擊敗對手，而其他的人則會回去練功，等能力夠了再前來挑戰。練功不是不好，只是培養一下使用輔助攻擊魔法的戰略技巧，一旦遇見強敵，才不會馬上去向閻羅王報到。

對於使用時機，我只有兩句話：「能省則省，該用即用」。前面已經說很多了，我不再解釋，相信大家都能體會到個中道理的。

如何？這次的課，大家都還能了解吧？肯下苦心去研究的人，一定可以得到更多的。不再廢話連篇了，下次我們來談談「防禦性魔法」，不想聽的人可以申請退錢……喂！是找老編退，不是找我啊！搶劫啊！哇！……

讀者須知

一、訂閱辦法

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），金額請看「擴頁公告」。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

二、郵購過期雜誌須知

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本 50 元（含回郵）。

（第一～四期及第七期已無存書）

◎追蹤第一、三期尚有存貨，欲購請附回郵25元（每份）。

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：⑴必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。

⑵費用務必以郵票代替現金。

⑶自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤（或錯過）處理。

冒險補習班

——降魔十八式

／賴福鑫

昔日丐幫老祖洪七公，以一套蓋世絕技「降龍十八掌」威震武林、縱橫九洲，打遍天下無敵手，丐幫得能在江湖上揚名立萬。今天諸位有幸來到軟體世界—冒險補習班，本班主將傳你一套凌厲至極，招招奪魂，式式奪命，比「降龍十八式」更加威猛的獨門絕技：「降魔十八式」。RPG中各方妖魔鬼怪、魑魅魍魎只要風聞本館成名絕學「降魔十八式」，無不抱頭鼠竄，落荒而逃，個個嚇得屎滾尿流。今天諸位PRG玩家到本班來習武，保證讓你練得一身驚天絕技，從此縱橫天下、威震江湖，過關斬將易如反掌。不過那天如果你看到諸方妖魔手中閃著紅星、黑星，或聽到「烏茲」「烏茲」之聲響起時，就什麼掌也別要了，腳底抹油—溜之大吉吧！好了，廢話到此，言歸正傳，接下來就正式傳你「降魔十八式」，仔細看來：

第一式、眼觀四面

首先睜大你的眼睛，把招子放亮，仔仔細細的將遊戲說明書或手冊好好的「啃」一遍，把重要之處做成筆記，再動腦想一想有無可疑之處。然後再詳讀一遍，通常手冊中幾乎都暗藏了許多關鍵性的提示，不但可幫你過關，甚至在緊要關頭可救你一命，豈能不詳加研閱？本招為「降魔十八式」之起手式，務必學會，否則拿到遊戲就急著上機，保證你慘遭修理，鎩羽而歸。

第二式、耳聽八方

有道是「不聽老人言，吃虧在眼前」。當遊戲開始必先組成一支隊伍，這時候手冊上若有組合的建議時，最好聽它的。等到人物等級較高時，再換上你喜歡的角色，有時候以不同的人種、職業來進行遊戲，會有意想不到的樂趣哦！

第三式、翻臉無情

寧可多花一點時間在人物創造上面，免得造出一群「無三小路用」的軟腳蝦，一出門便被痛毆一頓，還得花錢，浪費時間上醫院治療或是住「賓館」休息。最好還是先列出一張你合意的人物屬性表，當人物屬性由電腦隨機決定時，千萬別怕麻煩，不滿意就砍掉他，直到你滿意為止。敝人就曾經連砍了二、三十人，才找出一個「中意」的角色，夠無情吧！

第四式、忘恩負義

遊戲剛開始時，總有一些人物一不小心就翹辮子了！沒關係，只要再創造一個新人物，再把為你陣亡的老戰友的身上錢財及裝備搜括一空，轉贈給新加入的伙伴增強他的實力，唉！死者已矣，來者可追，這雖非待友之道，但為苟延殘喘，只好忘恩負義了！

第五式、巡城馬

剛進入遊戲時，您所創造的這群「菜鳥」最好在遊館、城鎮或任何「安全」的處所附近逛逛走走就好，直到他們擁有足夠的武器、裝備和經驗為止。千萬不要到處亂跑，免得你隊中的詩人經常要唱：「風蕭蕭兮易水寒，壯士一去兮……。」

第六式、金榜題名

把所有的東西都列出表來，包括人物、各項屬性、武器、護甲、法術、技能、物品、奇怪的東西、不知名之物……等等。再把各城鎮商店所出售的物品及價錢列出來比較，買東西時就不會當冤大頭。再者，在野外時

，把所遇到的怪物都列成表來，比如：你是如何幹掉它們的，或者它們不怕什麽武器，什麽法術對它們不起作用，以及它們通常在什麽地方出沒等等，以便想出剋制之道。誠所謂：「知己知彼，百戰百勝。耶！」

第七式、周遊列國

你每經過一個地方，就把該處的地圖畫下來，如城市、建築物、街道、地下城等。並把每個人所說的每一句話記下來，任何奇特的符號、標誌更不可放過，這種滴水不漏，明察秋毫的功夫，對你未來的探險或解謎都會有極大的幫助。

第八式、班師回朝

逞強鬥狠與有勇無謀乃是兵家大忌，戰鬥時，打不過別人就別硬撐，能溜則溜、能逃則逃，這不叫「撤退」，而是叫做「戰略大轉進」，沒什麽不好意思的，性命重要，面子一斤值幾塊呢？再說，打仗沒有包贏的，就好像買股票也沒有包賺的，偶爾也會虧一兩次，該賣就賣，不然就愈套愈牢……哇！扯太遠了！反正，不要不認輸就是了，留得青山在，不怕沒柴燒。

※Lord Jean 註：哇哈哈，此亦本人保命之招也。

第九式、妙手空空

學得本招，可以省去二十年的奮鬥。有些狀況下該偷就偷，不要一付死也不做小偷的正義之士模樣。喂！老兄，這是玩遊戲，又不是來真的，殺人放火都幹了，做個小偷又怎麽樣？（治安單位諸位看官大人，千萬不要誤會，小弟是在談 RPG Game，拜託！千萬別當真。）遊戲中給你這個「偷」的指令，你不用，放著讓它「生銹」呀？有時候你不偷還過不了關，結束不了這個 Game！

※Lord Jean 註：在某些注重美德的 RPG 如風行者、創世紀可不能使用此招，否則……

第十式、翻天覆地

遊戲一開始時，就來個大搜括，只要不是釘在牆上、黏在地上的，能搬的就搬，能帶的通通帶走。這招有個好處就是你能知道那些東西能動，那些不能動，以後不管到那裡都可以依樣畫葫蘆，來個地毯式大搜括，保證你口袋經常飽滿、衣食無虞，並且會有一些意想不到的大收穫。

※Lord Jean 註：使用此招之前先看看隊伍是否有空位塞這些物品，並且看看主人在不在家。

第十一式、華陀再生

在隊伍裡面，像牧師等具有醫療能力的人物是非常重要的，他可以減輕你許多負擔，讓你無後顧之憂放手一搏，所以要好好的保護他們，把他們擺在隊伍的後面，避免直接參與作戰。必要時，就算你已化成灰燼，他還是可以把你救活的，這個厲害吧！

第十二式、回到未來

遊戲中的 Save 及 Restore 的功能可以讓你大玩時光倒流的把戲。首先你要養成經常 Save 的習慣，尤其在預知將有一場大決戰，或進入地下城之前，找到某項特殊物品之後，或人物升級之後，以及在你打算使用某種不知其用途的魔法物品之前，最好都把遊戲 Save 起來。比如說：在創世紀VI中，我一顆寶石（Gem）就可以用上幾百遍，只要在使用前先 Save 起來，使用（查看地圖）後再 Restore，那麽一個寶石便可無限次數的用來查閱地形，豈不快哉！同樣的，運用此法便可試出各色藥瓶的用途及功能，而不會浪費任何一瓶藥劑。怎麽樣？這招不賴吧！

第十三式、風聲鶴唳

當你使用某些魔法物品後，或觸發一個機關或陷阱卻沒有任何反應時，就得要小心了！有時候這些陷阱或魔法會像手榴彈的延遲引信一般，過了一段時間後才產生作用的，所以此時要特別注意周遭狀況，隨時提高警覺，查看有無任何異狀。千萬不要笨到把手榴彈的安全插梢拔掉後，發現它不會爆炸，又把它放進口袋中……

第十四式、痴人作夢

遊戲中務必隨時注意隊伍的狀況，尤其在戰鬥之前。好好檢查你的隊中人物手上是否拿了武器，身上是否穿了護甲？不要讓你的人物身無寸縷、空手對敵時，你還以為他身著鋼甲、手握三尺精鋼大寶劍呢！喂！老兄，醒一醒，別作白日夢了！

第十五式、殺人越貨

在一些由多人組隊探險的 RPG 遊戲中，每一個人物剛開始時只有一點點的錢和一些最基本的裝備，這時你可以把所有人的錢和裝備集中給某一人，盡可能買最好的武器和防具，再把其他的人「做掉」（我是指 Delete 掉）；再創造新人物，再將錢和裝備集中給第二人，再砍掉其它的人。一直重覆，直到你的人物個個都是重武器、重裝甲的大財主為止，這樣探起險來不是輕鬆愉快多了嗎？

第十六式、謀財害命

在某些 RPG 遊戲中設有銀行，可以讓人物以他的名字開戶存錢，就算他已經陣亡了，錢還在銀行，一毛也不會少。（所謂「生不帶來，死不帶去」，後半句還蠻合理的。）這樣一來，我們便可以將某人的錢通通存入銀行。再把他給宰了（哇！這簡直是謀財害命嘛！）接著再創造一個同

名同姓的人物，再把他的錢存入銀行，再把他做了；周而復始，直到你滿意、高興為止。到時候您這位暴發戶就不怕沒錢花了！

第十七式、出神入化

這一招可說是玩 RPG Game 中很重要的一招，但是常被玩家們忽略了，套句術語，就是要「入戲」，而且要生活化。所謂入戲就是把自己當成遊戲中的主角，融入他的心境之中，跟著他喜、跟著他憂，分享他所有的喜怒哀樂。（如果玩的是**幻想空間**系列，那更是樂不可支了！）而所謂的「生活化」就是按照你個人的意志，生活習性、價值判斷自然的表現在遊戲之中。比方說：在**創世紀VI**中，如果你只顧著找鎮民、農夫、商店老板們交談，而從未跟自己的隊友聊過天的話，那你也未免太「遜」了吧！說不定漏掉了很重要的線索哦！這就是生活化。如果能做到上面兩點，就算你沒有打敗大魔王、拯救不列顛尼亞王國，但你仍然體驗了一段美好的時光和一段有趣的冒險歷程，這才是玩 Game 的最大目的與收穫，對不對？

第十八式、死不要臉

這是最後一招了，也是最丟臉，非萬不得已才使用的一招，本招一經施展，那可是毀天滅地，樂趣全失了。這招就是：找個沒人的地方，把**軟體世界雜誌**的攻略秘笈拿出來偷翻一翻，然後照著提示，一路殺殺殺殺……殺過去！喂，朋友！這太丟臉了吧！勝之亦不武。除非你已黔驢技窮、無技可施，否則千萬別用這一招！

好了！以上十八式絕學精華，各位是否牢記在心？最後，在結業之前本班主要殷切叮嚀諸位，各位學成之後，當以發揚本班武學絕技降魔，千萬不可用 Pc-Tools, Game Buster, Debug 等暗器毒鏢傷人，如此便失去各位到此練功之用意，降魔殺敵再也無樂趣可言，望諸位三思而行，願吾神保佑諸位探險之途一路平安，阿們！

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊……

◎遊戲　攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版100號，珍藏版15號以後）。

◎百 戰 天 龍：（限貴族版100號，珍藏版15號以後）
(1)遊戲程式式修改篇（含無敵版）。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小秘技。

◎P　C　地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎七 嘴 八 舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點）與玩 GAME 感受。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎高 手 過 招：高手們的經驗交流天地。

◎紙 上 談 兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩　短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整（以電腦報表列印亦可）。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。

◎投程式稿請附磁片，以便檢驗。

◎漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：(1)橫式——寬 9 公分，高 7 公分。
(2)直式——寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字300元起，程式、圖表另計。

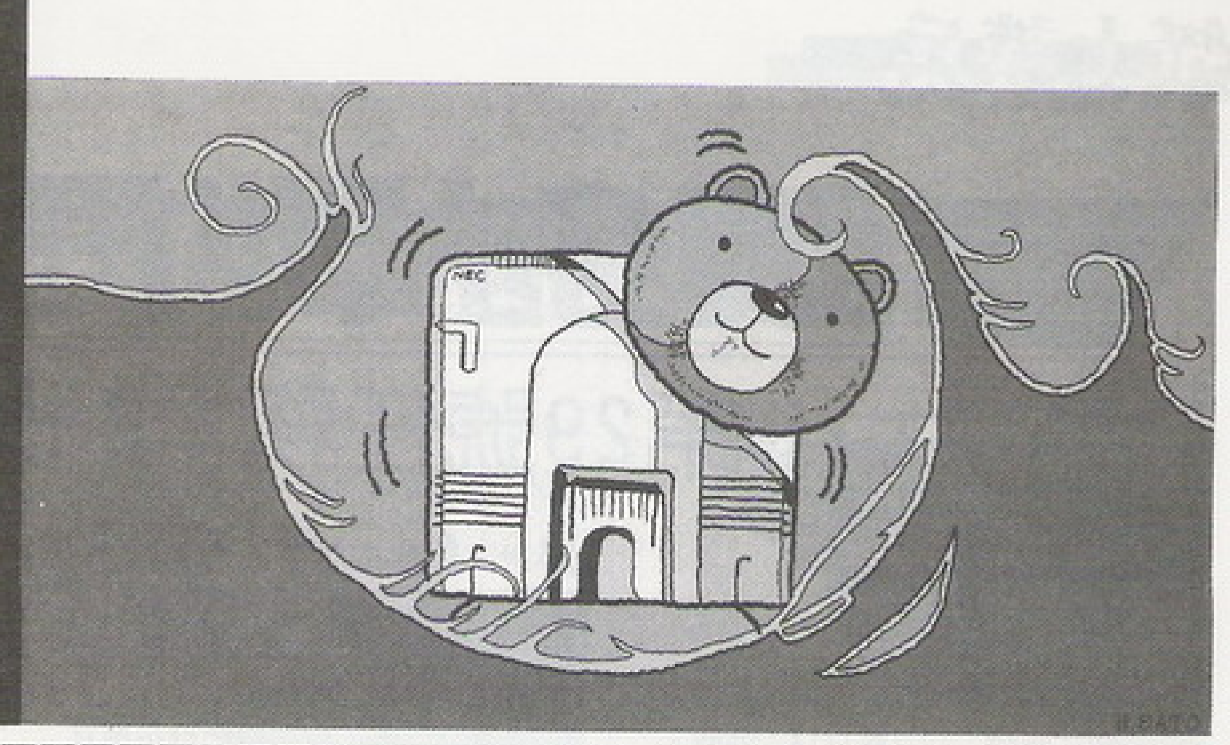
◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：
炸彈小子過關路線（51關起）
武士傳說完全攻略

第二十期（十一月號）
截稿日期：79年 9月25日
◎七嘴八舌－－遊戲大家談（500～900字）
(1)好夢連床　　(2)獸王記
(3)凱撒大帝　　(4)從海底出擊

開懷篇

華山論GAME



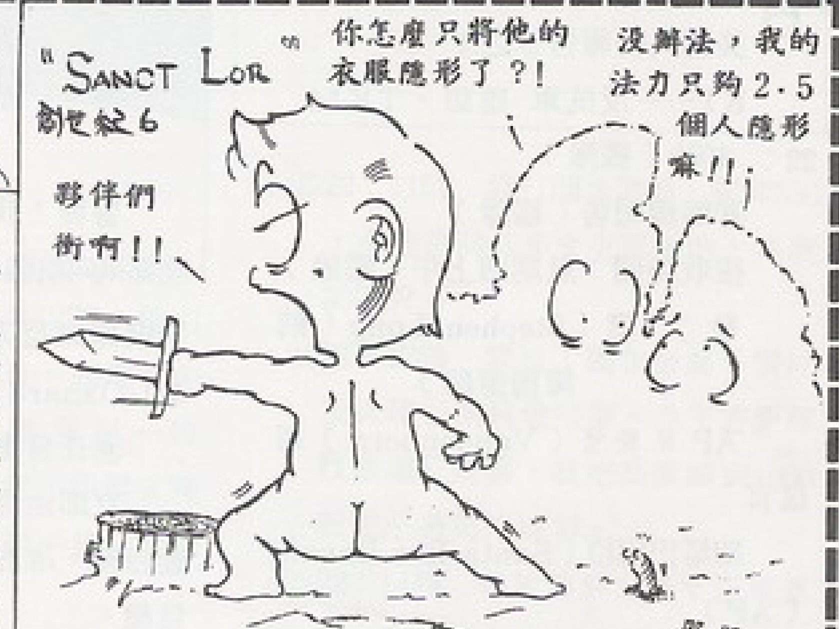
Lord British 從月之門召來"英勇"的……戰…士…?!
創世紀Ⅵ+綠野仙蹤?!

奧茲大王，
我們終於找到你了…

創世紀

K.K

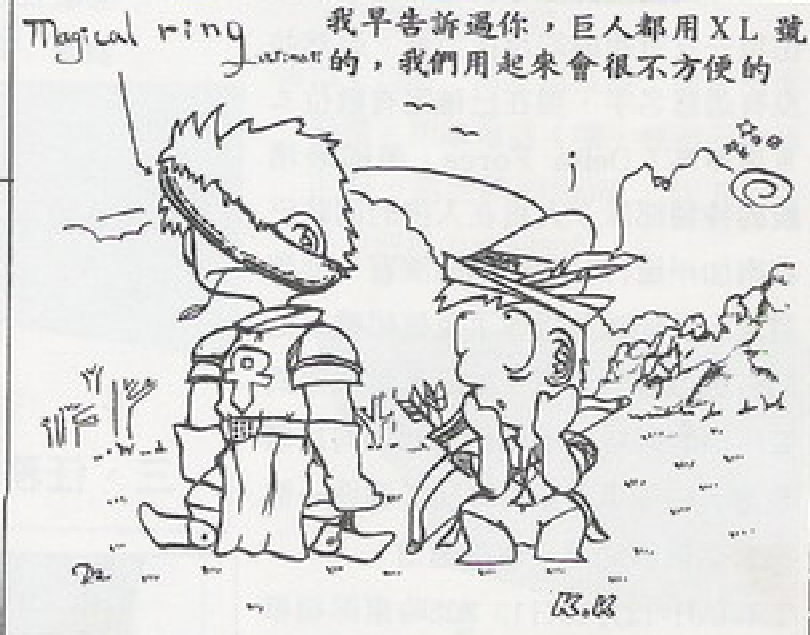
隱身術可以讓隊員神不知鬼不覺地接近敵人身旁，來個出奇致勝，不過最好是找個功力強的法師…



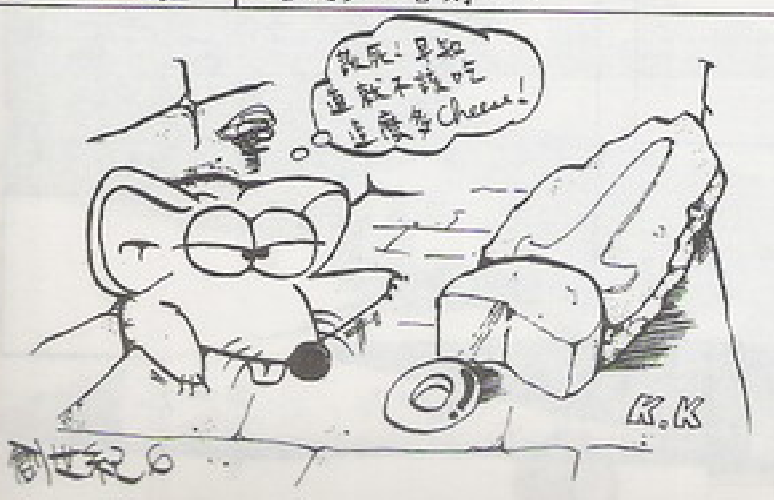
「騎士聯盟」提供六種飛龍供騎士選擇，不過其中一隻似乎……

抗議，這隻龍根本不能騎

經過一場激戰，終於打敗了巨人，獲得一些戰利品，這些戰利品除了金銀珠寶、武器外，也會有一些裝備……

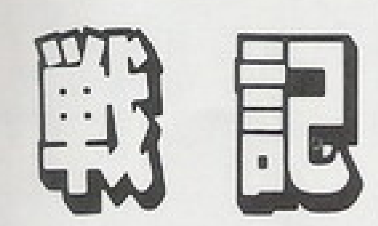


為了收復神壇，老鼠Sherry可替你拿到Rune of Volor（勞麥符石），牠會先要你給牠起司（Cheese）為報酬，但千萬不能給太多，否則……



飛龍騎士是我心目中最崇拜的偶像，看他騎在飛龍上的英姿，真令人羨慕，無論如何，我一定要讓這願望實現……

噴射戰鬥機



第29號任務　3枚巡弋飛彈

▯基地 ▮航空母艦 ▲敵方飛機 △我方飛機

／史守正

一、任務命令

日期／時間：12月15日14：25時。

美國入侵報告5之1

KT——反抗軍 確認，TKM 22：40時（艦隊）

◉前線報告（艦隊）

接收時間：星期四上午（艦隊）

發 文 者：Stephen Long（前線指揮部）

AP 范登堡（Vandenberg）通信官

聖塔巴巴拉（Santa Bar Bara）（AP）

今天由國防部證實在加州佔領區出現一支有組織的反抗力量。雖然並沒有透露名字，現在已確定有數位三角洲部隊（Delta Force，美國最精銳的特種部隊）人員在入侵的同時已在南加州進行秘密的訓練演習。他們避過入侵部隊並組成了反抗組織。他們有隱藏著的新軍，如以自動武器武裝組織的東洛杉磯暴徒。他們的目標是滲入佔領軍以取得情報並建造一條來自佔領區的地下逃生通道。

TR-UJI-12月15日13：23時東部標準時間（艦隊）

◉情勢：反抗組織已形成，但他們沒有阻止3枚巡弋飛彈的發射。

二、任務內容

發 文 者：航艦戰鬥群指揮官

日　　期：12月15日

時　　間：21：55時太平洋標準時間

警報！我們發現數枚巡弋飛彈，全部飛向航艦星座號（Constellation）。飛彈來自方向095距離65哩的奧斯拿（Oxnard）。

◉任務指示：

立即由你的位置起飛去攔截及摧毀目標。准許隨意開火。接觸並摧毀目標。

◉敵我情勢：

我軍：F-14一架，裝備 AIM-9二枚，AIM-120四枚，鳳凰飛彈四枚。

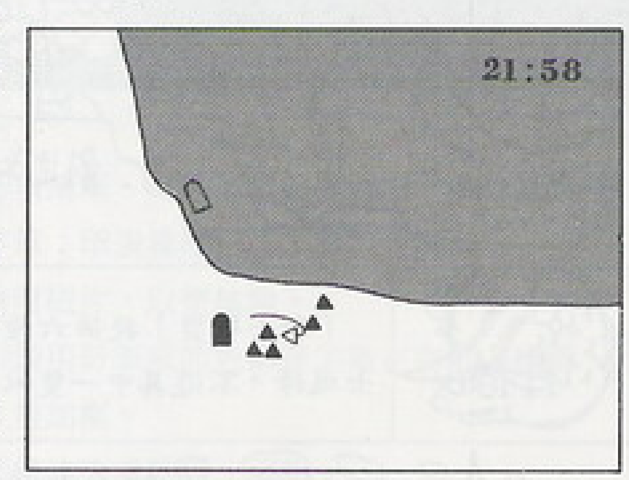
敵軍：巡弋飛彈三枚，方向095，距離65哩。MIG-29二架，方向075，距離95哩。

三、任務開始

21：55

(1)21：55時　聽完任務簡報後我立即上了新的座機——全副武裝的 F-14，推力加到100％後立即由甲板上彈出。離陸後立即收起落架並轉向110，打開後燃器，速度1144節，高度500呎。

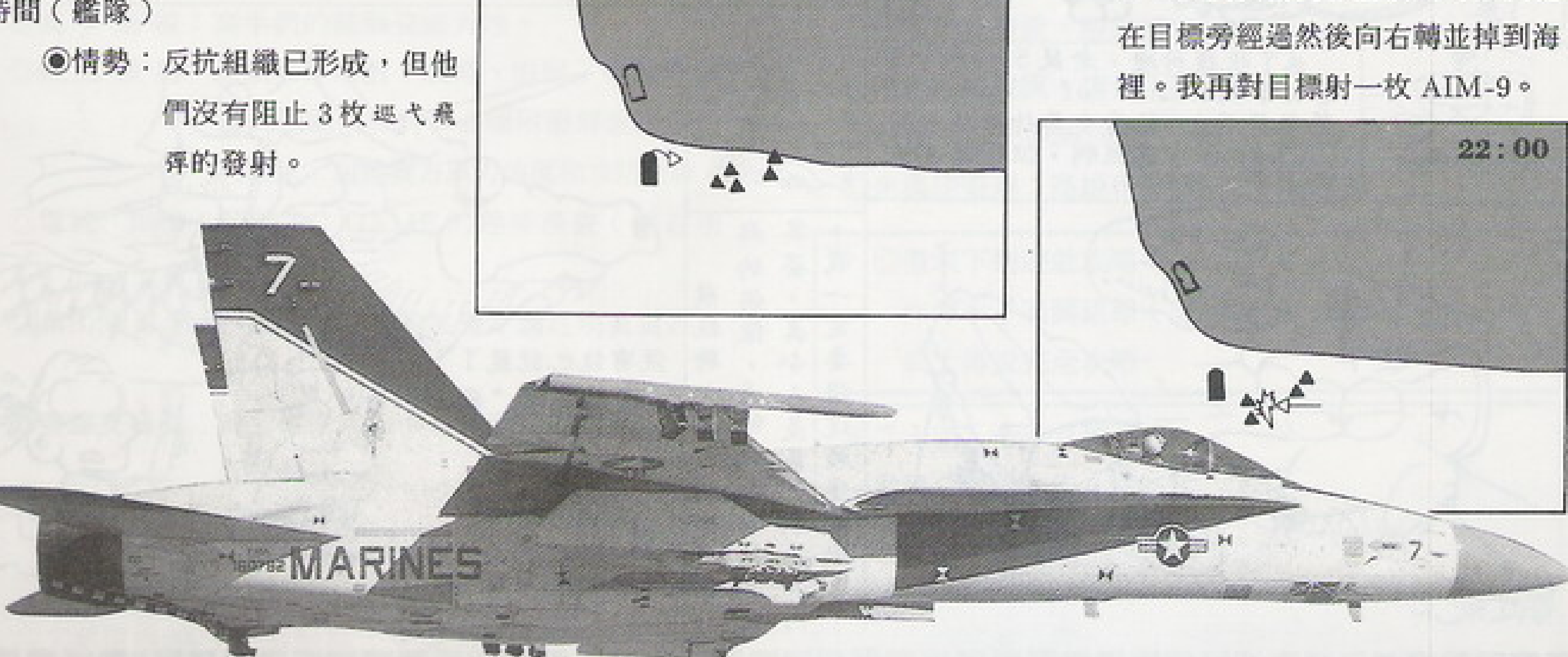
(2)21：57時　一分鐘前雷達接觸的低空目標確定為三枚巡弋飛彈。高度1200呎。由於相對速度太快，我怕正面攻擊會失敗，決定用尾追的方法。



(3)21：58時　目標距離2哩，我把動力減到70％並向右轉以便咬住巡弋飛彈，高度減到650呎。

(4)21：59時　我對準最近的一枚巡弋飛彈發射一枚 AIM-9，距離3哩，5秒後我發現那個該死的傢伙竟在目標旁經過然後向右轉並掉到海裡。我再對目標射一枚 AIM-9。

22：00

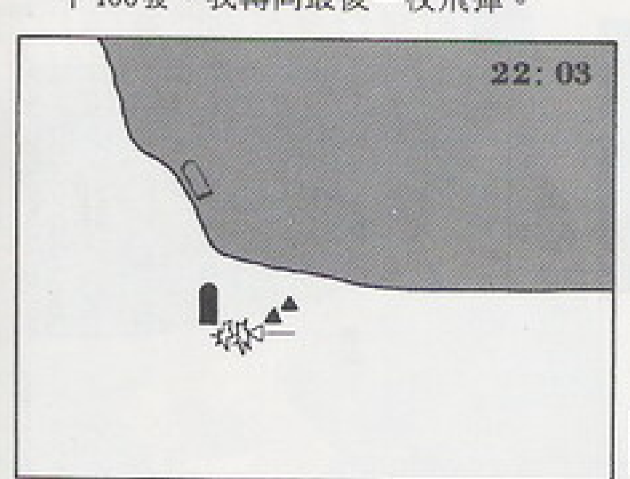


噴射戰鬥機戰記

(5)22：00時　AIM-9總算擊中目標了，在海面上爆成一大團火花。為了節省飛彈起見，我決定用機砲對付另外二枚。推力加到100%，高度減到150呎。

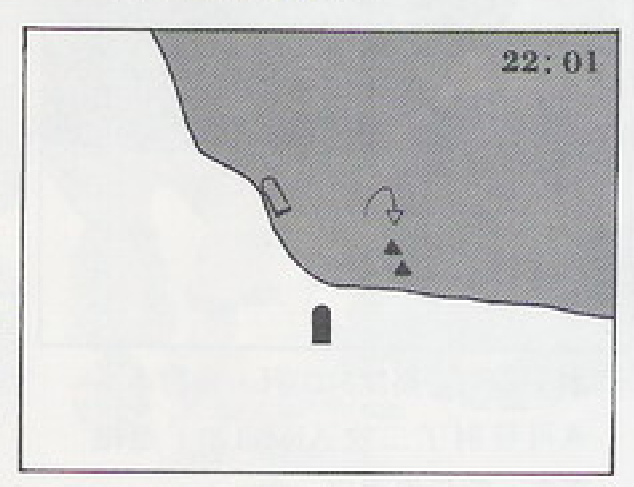
(6)22：01時　距離1.5哩。在幾次失敗後我只得交錯調整油門為100%及70%並調整高度。

(7)22：02時　距離0.7哩，高度95呎，推力100%，在精確瞄準後我又打出約100多砲彈，第二枚巡弋飛彈終於在我面前炸開了。砲彈約剩下400發。我轉向最後一枚飛彈。



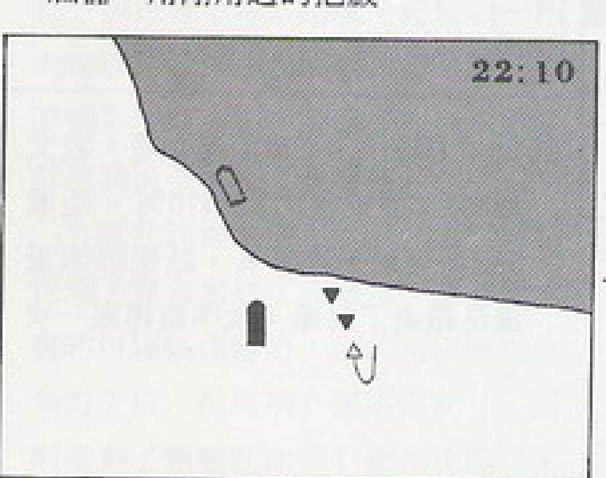
(8)22：03時　距離1.5哩，高度120呎，速度540節。由於距離母艦不到4哩，我匆忙中射了一枚AIM-120，幸好在距離母艦2哩時順利擊落最後一枚巡弋飛彈。我發現二架MIG-29在後面，距離4哩。

(9)22：04時　用金屬干擾片引開米格機的飛彈後，我轉向010，打開後燃器以拉開距離。

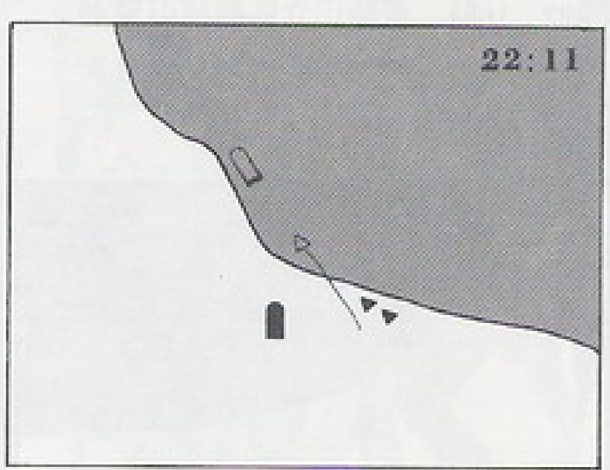


(10)22：07時　距離米格機12哩，推力減到70%然後轉向200，高度4600呎。我對二架米格各發射一枚AIM-120，二枚均落空，距離3哩時我再對其中一架發射一枚AIM-120，還是落空。

(11)22：08時　高度5200呎，我打開後燃器，用剛用過的把戲。



(12)22：10時　米格機距離15哩，我把推力減到70%，然後轉向米格機，高度5400呎。距離8哩時我對二架米格各發射二枚風凰飛彈，全部落空。

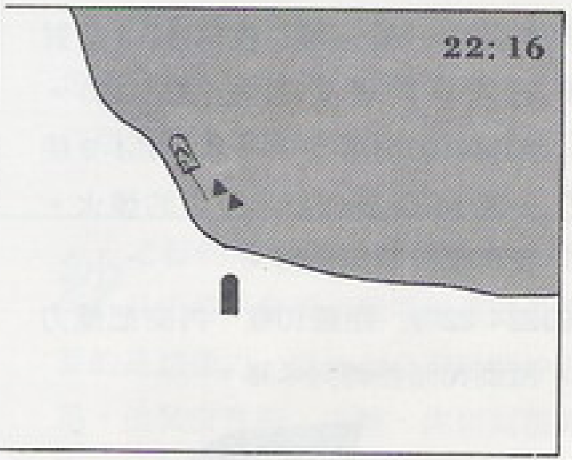


(13)22：11時　我打開後燃器，航向330，全速飛向范登堡空軍基地，高度3000呎。

(14)22：12時　我用了幾次金屬干擾片及火球引開蘇俄飛彈。為了方便尋找機場及降落，我把高度減到1000呎並沿著海岸線飛。

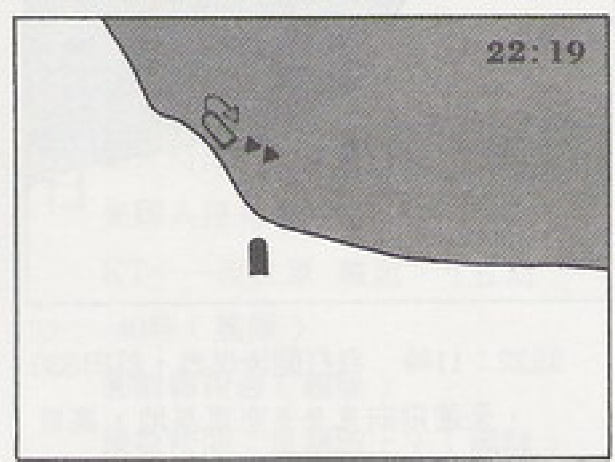
(15)22：14時　終於看到范登堡空軍基地，我把推力減少到70%，轉向040，高度降到500呎。

(16)22：15時　再度用金屬干擾片引開飛彈。距離跑道4哩，我轉向跑道正面，高度降到300呎，放下起落架並把推力減到50%。

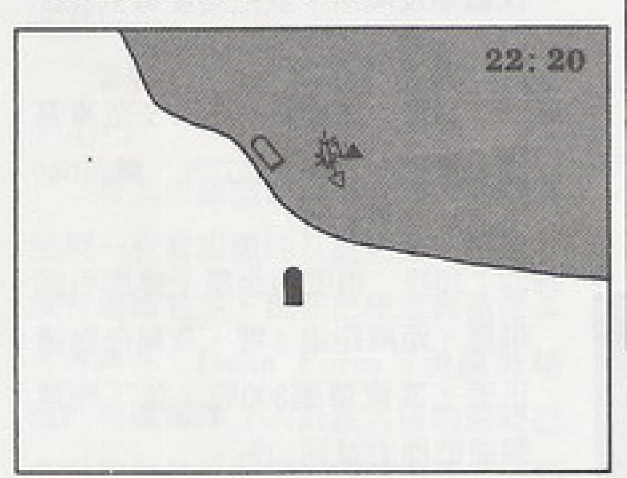


噴射戰鬥機戰記

⒄22：16時　著陸後立即關掉引擎並打開刹車。飛機停止並補給完後再度打開後燃器起飛。

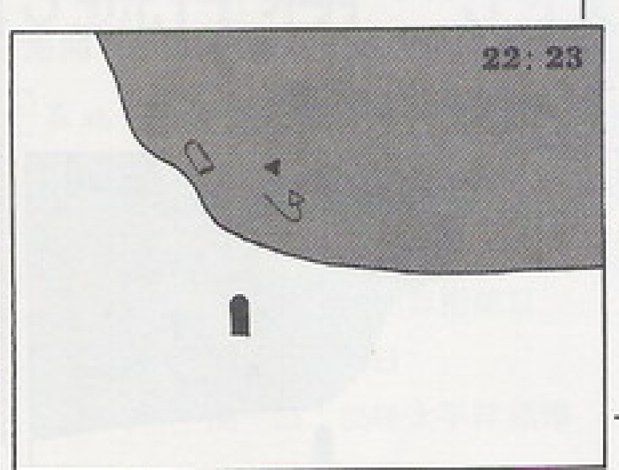


⒅22：19時　速度1144節，高度4700呎，航向350，米格機距離 8 哩。我把推力減到70%並轉向米格機。

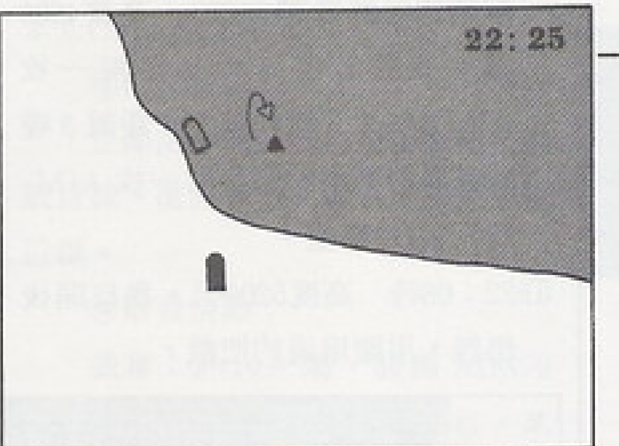


⒆22：20時　米格機距離 5 哩，。我對其中一架發射二枚 AIM-9 並對另外一架發射二枚 AIM-120。AIM-120均落空，一枚 AIM-9 使一架 MIG-29成為半空中的煙火。我再度打開後燃器。

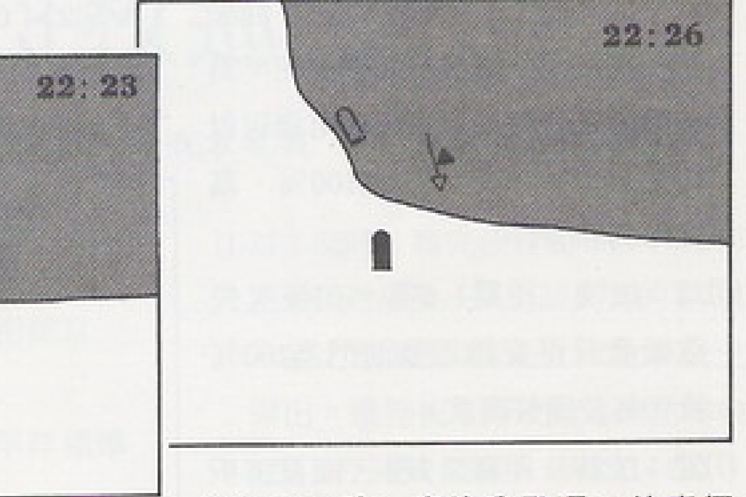
⒇22：22時　距離10哩，再度把推力減到70%並轉向米格。



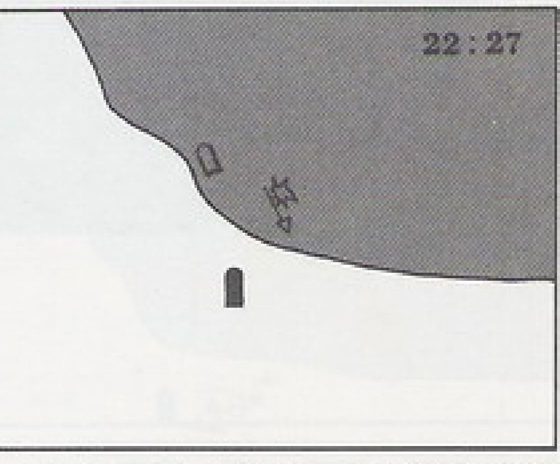
(21)22：23時　高度5400呎，我對米格機再發射了二枚 AIM-120，還是落空。我只得再來一次。



(22)22：25時　米格機距離 8 哩，我又轉向190並把推力減到70%。距離 5 哩時發射一枚鳳凰。結果那笨蛋還是錯過了目標。我準備再來一次。

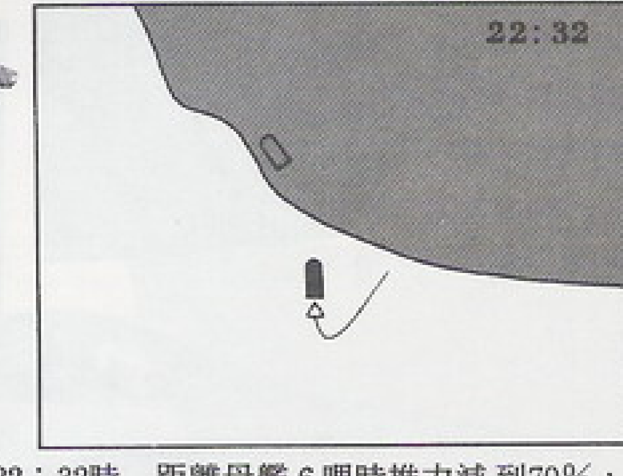


(23)22：26時　突然我發現一件奇怪的事。米格機當時正爬升到10000多呎，而那枚鳳凰又轉回來且全速爬升。



(24)22：27時　當米格機升到約20000呎時終於被那枚幸運的鳳凰咬到了，在高空中變成一團大火。我嘆口氣想：那精明的傢伙真倒楣。

(25)22：28時　轉向210，推力加到100%，高度減到1500呎。



(26)22：32時　距離母艦 6 哩時推力減 到70%，在繞了一圈後終於成功地 降落在飛行甲板上。

七嘴八舌——遊戲大家談

／陳昱仁

波斯王子這遊戲中的每個角色，均繪製得維妙維肖，巨細靡遺，各個動作更是淋漓盡致，毫不含糊，無論追、趕、跑、跳、蹉，均宛如真人實地現場演出般。它還考慮了人體功學，以及慣性，加速度等力學原理，因而有 跨步 大跳躍 、懸吊時搖擺、著地後屈膝、劍擊而退後、守衛移動時衣服飄動，以及必須多跑兩三步才能停止等現象，使得每一個動作更加真實，更加「自然」，當然，自然就是美！或許你會覺得因而操縱不便，但這並非它的缺點，因為一個高手，是能輕易地克服的。

在迷宮似的城堡中，散佈著重重機關，說不定你走一步，就開啟了某個柵門；再走一走，就關閉了某個柵門；再走一走，地上即伸出了尖刺；再走一走，腳下的地板就……，實在是步步殺機。

我曾經在某一關中遇見骷髏兵起死回生，著實令我嚇了一跳，而且又是個不死怪物，我只好把他由樓上打到樓下，再打到地下室，才算罷休；還曾在某一關中被一面鏡子擋住了去路，我百尋不得其路後，終於以一個大跳躍穿越鏡子而脫困，但是我的影子卻「出竅」了，那影子在後來還經常扯我後腿，擺了我幾道。

雖然路途艱險，所幸作者還有點良知，在各處放了些藥水。這些藥水有的可以恢復體力，有的可以增加生命力上限，但可別「渴不擇飲」，否則喝到了毒藥就如同「飲鴆止渴」，後悔莫及。

時間限制是此遊戲的最大缺點，在短短的一個小時之內，要四處探索，破解機關而救出公主，簡直比登天還難；除非在每一關探索完畢之後，按 CTRL — R 及 CTRL — L 重新走過，過關後馬上儲存，如此循環，才能有足夠的時間。還有，雖具儲存功能，但叫出後卻不由原儲存處繼續，例如我在某關中途儲存進度，但叫出後竟由該關起點開始，因而浪費了寸秒寸金的寶貴光陰。

朋友們，目標就在不遠處，勝利即將到來，讓我們共同努力吧！（或許可愛的小老鼠能助你一臂之力。）

／方維德

紗之器的故事結構音效極佳，而且主角不會死。玩這個遊戲最重要的是想像力，譬如你必須離開紗之島，但又沒有船，這時，你想到墓碑上的一段話：「天空將會打開」，於是到山崖上，試著對著天空施展開啟術，竟然引發閃電打斷樹木。然後就可乘坐著大樹，到別的地方了。

玩本遊戲，最好使用 MOUSE，這樣就不用按個半死。對了，此遊戲的畫面一流，，沒有彩色玩家，給一良心的建議，快換吧！

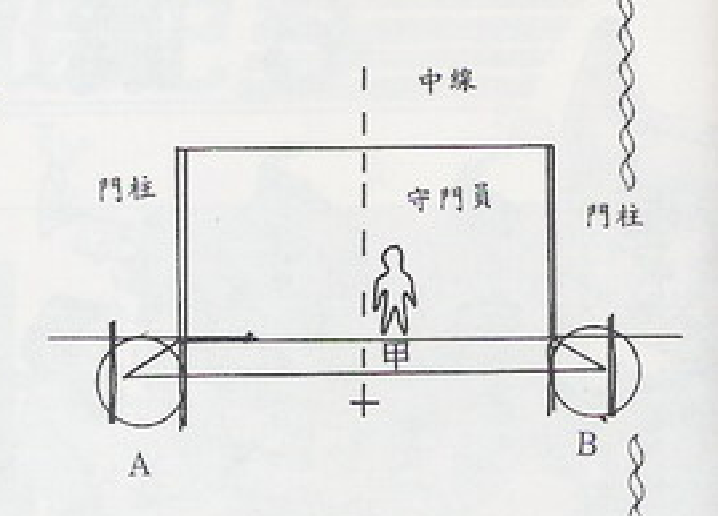
雖然它的優點多多，可惜過程太短，筆者一個半小時就把它結束，實在不過癮。

1990 世界杯足球賽 ／B.B

神腿絕技

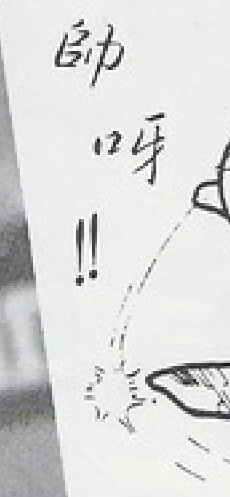
和各國經過三百回合的大戰後，已經改寫了好幾次實際比賽的冠軍隊伍了。而且還發現一招百發百中的神腿絕技，其命中率為80%（包括反彈和被別人搗擾的情形），在此提出供大家參考。

1.對手的守門員通常會站在球門中線靠右側〈甲點〉，此時，你可以站在 A、B 兩範圍內。（圖中所示），超出或不足會影響命中率）。然後即可起腳射球。



2.若是球反彈回來，要等守門員再回到原來的甲點，才可再次射門。

3.時間要快：否則球很可能會被球踢走。



世界杯足球賽

調虎離山計 ／W.Y.L

挾著世界盃足球的開踢，足球熱又再度風靡世界，軟體世界適時推出一九九〇世界杯足球賽，著實令人稍解不能躬逢盛會的遺憾。經過數小時努力之後，我終於挾著八連勝傲人的戰績捧回夢寐以求的冠軍盃。過程中發現了一招致勝絕招，非常好用，在此介紹給各位足球迷。

發球後，我想會有許多人立刻往前帶。這在面對美國、日本這種「肉腳」隊伍時還不打緊，但在面對荷蘭、巴西這種強隊時你會發現球馬上就到了對方腳下了。

該怎麼辦呢？「往後場帶」是唯一的辦法。盡量向後帶，但要注意對方的抄截，當對方球員被你吸引過來時，他的後防就空虛了，這時大腳一踢，再向前跑（空著腳跑，比帶球時跑快），等攔到球時再向前一踢，你會發現馬上就到了禁區，而且毫無阻擋，這時你只要把球踢進球門，再和對方耗時間就可以 輕鬆 贏得 這場比賽。

另外你若七手八腳地把球踢出界外，等對方發球時，再站在對方指定球員前面，球一發出便按抄球鍵，球就 到了你的腳下，妙吧！

在第十四期雜誌中，Y.M.J. 先生曾現身說法，將母艦降落的技巧詳盡地介紹給各位模擬遊戲迷，相信對於數目頗為龐大的「跳傘族」來說，不啻是一大福音。在此我也將自己降落時的一些心得發表出來。

話說噴射戰鬥機這個遊戲，在控制上採取了副翼與方向舵分開控制方式，使座機能水平地轉向，有了這項特點，「對正跑道」對各位玩家來說應當不致造成什麼困擾才是。但是如何平穩地下降，準確地扣住攔截繩卻讓人傷透腦筋。雖然先後都有不少大作提作降落方法，但不是太複雜令人頭昏腦脹，就是太簡略顯得語焉不詳，以下提供一種特別的方法，只要各位抓住竅門，不需什麼練習，成功的機會可能大得出乎你意料之外呢！

各位玩家在起飛時，可曾注意到，隨著速度的增加，有一個小環自 HUD 底部漸漸昇起？對了！那便是所謂的航行路徑指標。在高速時，此環往往與機鼻指示器重合（即機鼻所指方向正是座機的前進方向），但在降落時，速度減低，航行指標自然會下降。請注意，只要在此時控制機身與動力，使指標與攔截繩保持重合，你就會發現降落在母艦上原來是如此簡單。

但降落時仍有下列幾點須注意：

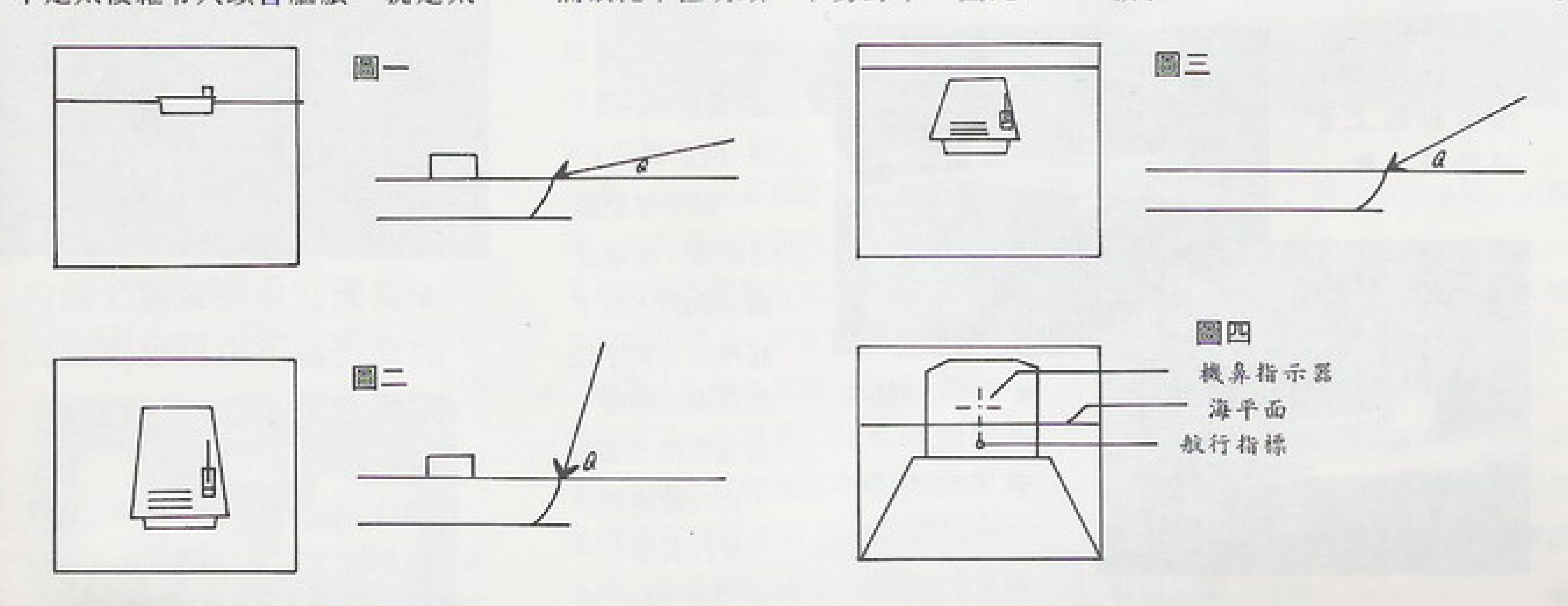
一、如圖㈠，θ角過小，三條攔截繩不甚明顯，不易對準，因此常造成攻角過大以致失速或撞上船尾的情況。

如圖㈡，θ角過大，攔截繩雖易於對準，但此時機身角度近似俯衝，垂直速度過大，若強行降落，您心愛的座機將在甲板上化為一個火球。

如圖㈢，θ角適中，既易於對準攔截繩，又不致造成墜毀，為最佳情況。

二、在一般的武器節目或其他影集中，大家應該會注意到，飛機降落時都是後輪先著地，為最完美的姿勢，但據我的觀察，許多玩家總喜歡在著地瞬間壓低機頭，造成鼻輪先著地的現象，雖然也是安全著陸，但是姿勢卻不雅觀，與真實情況也不符合，因此降落母艦時，HUD 應如圖四所示，才能有完美的著地姿勢。

講了這麼多，只希望能對各位玩家有些許幫助，不再視降落母艦為畏途，自由地翱翔藍空，就是我最大心願了。



噴射戰鬥機

快速取得飛行資格法

／Police Officer

噴射戰鬥機（Jetfighter）是一個極為流暢的飛行模擬遊戲，無論畫面、靈敏度、真實性及難易度，都已臻最高級的境界，也難怪許多人極喜愛此遊戲。不過執行任務前須經過資格檢定，即在星座號航空母艦（Constellation carrier）上安全地降落四次才通過檢定，兩次在白天，兩次在夜晚，很多人便在此打住而無法執行任務，可見其難。為了拯救這些玩家，先後有由 Pctools 修改法及 Y.M.J 的迂迴降落法在雜誌上刊登。但迂迴降落法太過繁瑣，經筆者再三實驗得出一個的方法，姑且稱之「快速降落法」。用了此法，便很快地通過了檢定，執行任務去了。以下便是此方法的詳細說明：

「快速降落法」分為兩方面，一是資格檢定時使用，一是任務時使用，分別詳述之：

一、資格檢定（Qualify）時：

Ⓐ起飛時將高度升高，方向維持001，當高度（Altitude）升至八千呎時，把操縱桿拉到最後，使飛機倒飛，此時方向應為179或181，慢慢將高度升至一萬二千呎，保持此高度。並切換外部觀點，把視野調到由上往下看，以能看到海面為原則（倒飛的技巧請參照說明書 P.37。另外所謂「能看到海面」指飛機正下方的海面。

Ⓑ當飛機飛越航艦的上方時，視降落跑道的方向調整飛機的方向，使兩者正好相反。此時僅調整至大概即可。調整好之後切換至內部觀點，以輔助降落系統（ILS）的垂直線來調整方向（只需將垂直線保持在中央即可）。

Ⓒ當飛機和航艦的距離達到10～20哩時，將飛機的操縱桿向後拉，同時將油門減至60%，當高度降至一千二百呎時，恢復水平飛行，同時放下捕捉鉤（Arrestor），慢慢地以方向舵（Z 和 X 兩鍵）把 ILS 的垂直線保持在中央，向航艦飛去。

Ⓓ距離航艦5哩時，將速度降至50%，放下起落架。到了距離只剩2哩時，將速度降至40%，同時拉高機首，滑行入場，一旦登陸後，按下剎車，便可安全降落了，（若覺得 HUD 上有太多額外的東西阻擋了視線，可按 H 鍵消除 HUD 的功能。事實上距離為2哩時，已不需要 ILS 的協助了）。

F-14熊貓戰鬥機在母艦上蓄勢待發 ►

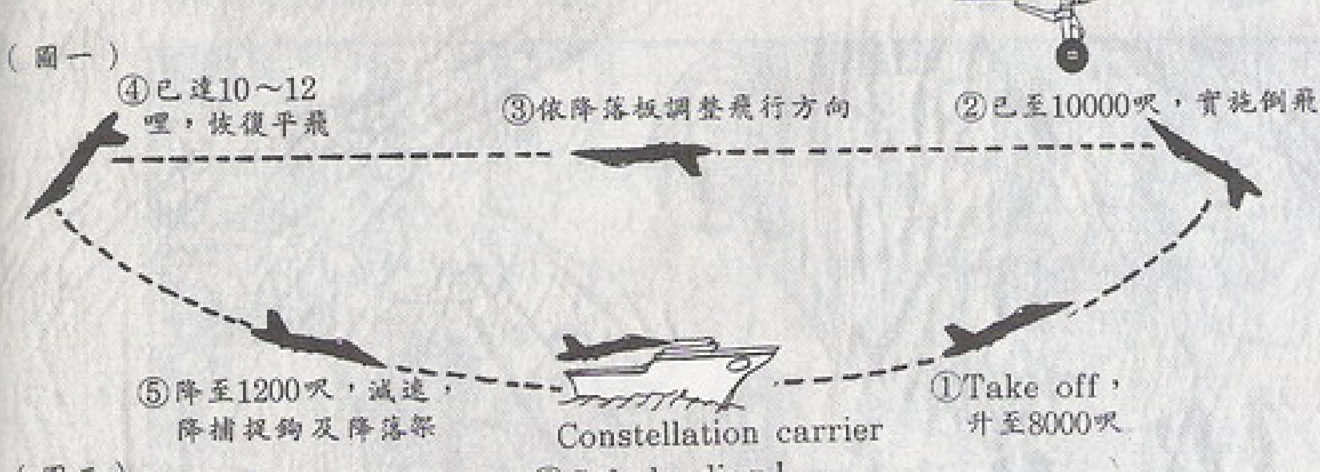
◄ F-14熊貓戰鬥機强力的攻擊令人爲之一振

▲從天空中鳥瞰駕駛艙內的飛行員不由得也讓自己躍躍欲試

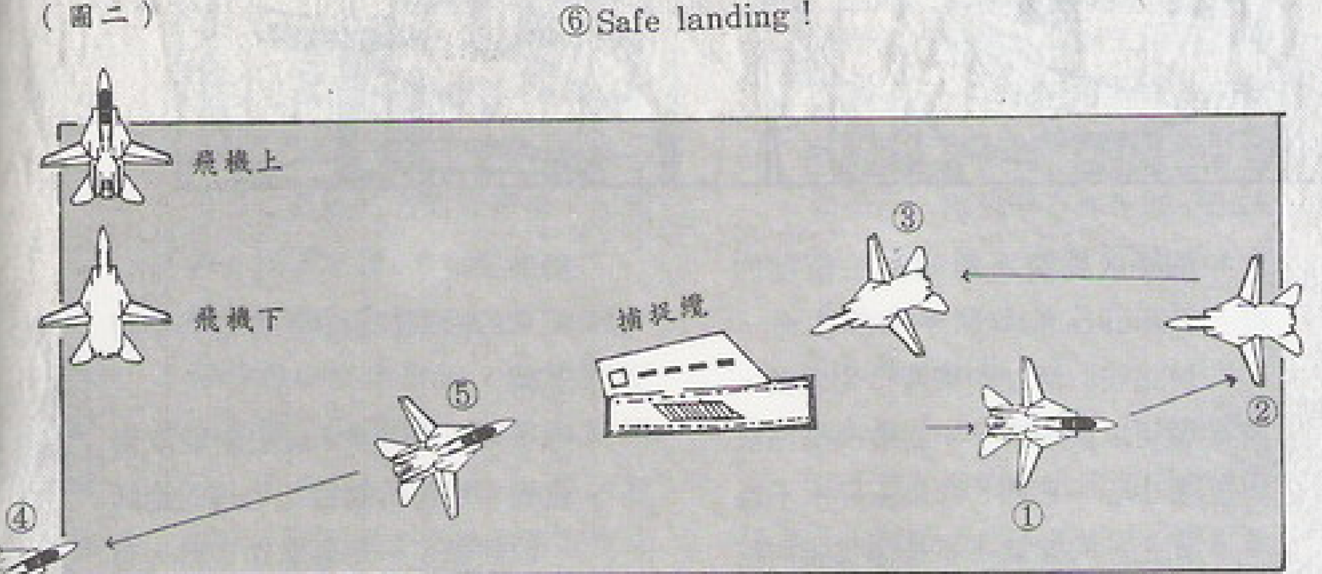
總結：整個飛行過程便是一個擴大的內側斛斗（Inside Loop），一切內側斛斗的細節請參照說明書 P.39。

在進行的過程中，請注意高度及速度，以免墜毀。以下便將過程以圖畫的方式表達之：

（圖一）



（圖二）



二、執行任務（Mission）：

又分為兩種不同的情況：

（Ⅰ）假如機首已對準了艦首或艦尾，便可用Y.M.J的迂迴降落法或筆者的快速降落法。

（Ⅱ）若機首未如上述，則以第14期雜誌中Y.M.J的方法來降落，或也可先知母艦的航向取得相同值，再依快速降落法降落也可以。記住，母艦永遠朝北，故僅需先找到母艦再調整航向便可以了。

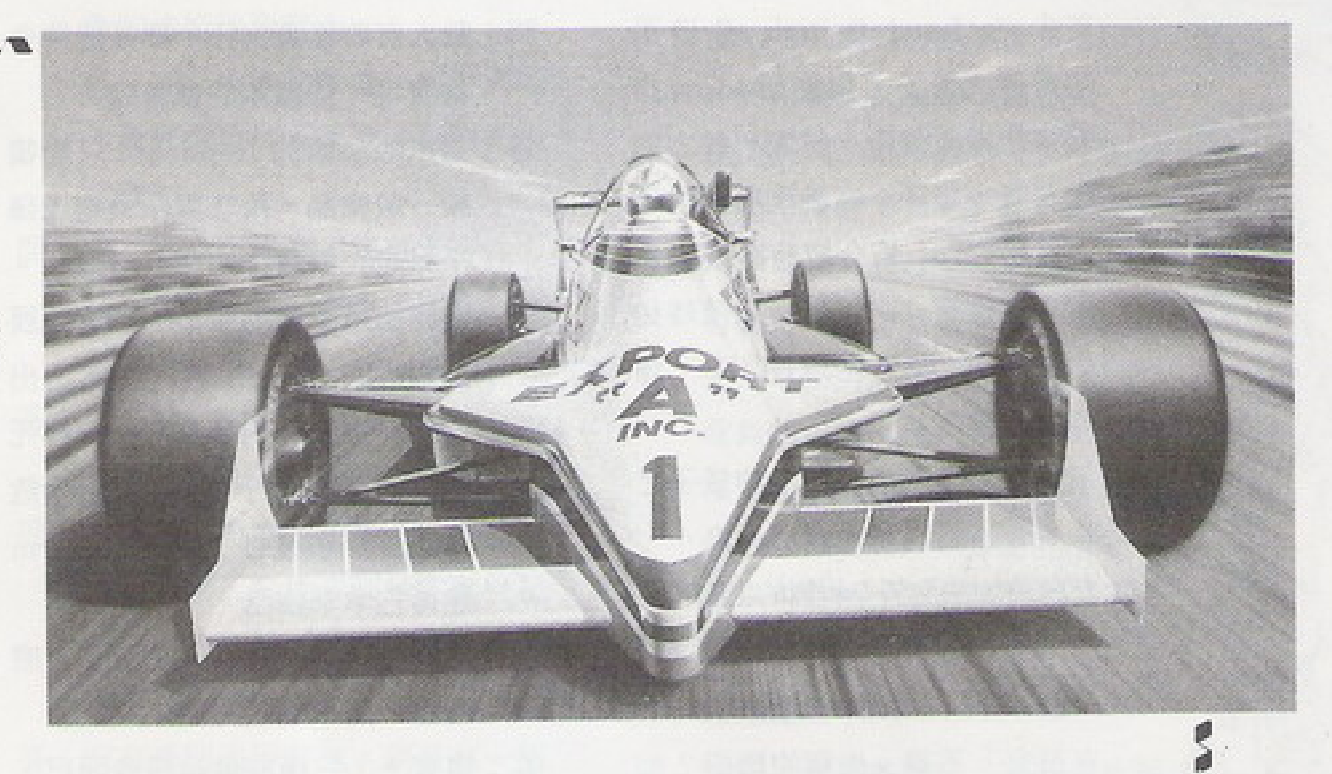
* * *

講了那麼多，只希望能使更多飛機倖免於難，同時讓更多玩家一起進入Jetfighter的神奇世界中，加油吧！遼闊的天空正等著你呢！

風馳電擊

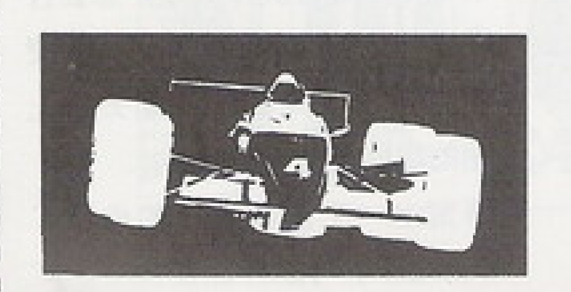
無所不用其極

／涂尚甫



風馳電擊是目前賽車遊戲中最好的一個，有七個不同的觀看角度，把賽車模擬得淋漓盡致。但相對地遊戲的困難也相當高，要想奪冠軍，這簡直是神話。筆者在資格賽中拼死拼活跑出了217.32英哩／小時的成績，才得到第十一名。進入正式比賽，如不施一些技倆，第一名連摸都摸不到。

好了不賣關子了。告訴各位，車子跑得再快，一旦撞毀，還不是廢鐵一堆，因此只要比賽一開始就引起碰撞，那麼在你後面的車子便撞成一堆（我方選的遊戲方式是撞不毀的，即10圈或20圈）。筆者最佳的記錄是一次撞毀十五輛的連環大車禍，只第一圈就擺平一半對手。



接著要往相反方向回起跑點，因為這裡車道寬度是正常車道的一半（另一半是檢修站），等其他車來時，把車子打橫，前後來回移動，必能引起另一場車禍。

按 F2 察看還剩多少輛還未撞毀，等到全部撞毀以後，全賽車場只剩下你一人，以及滿目瘡痍的廢鐵。你就可慢慢駛完剩下的10圈，勝利手到擒來。最後可看到三個勝利慶祝的畫面，並接受女記者的訪問。總算沒有白「忙」一場。

創世紀VI 狂想曲

／科長老

問：偉大的Lord British只要信手一揮，就能讓你百病全消，擁有不死之軀，出手又能一擊斃命，要是能邀他加入該有多好！

答：邀他加入是不可能的事情，不過請他「伴我闖天涯」倒也不是無計可施，那就是「綁架」！

首先在 Lord British 身邊丟個背包或袋子，再使用Move指令將他推入袋中，請尚有餘力的隊友背走袋子。在戰鬥吃緊之際，使用Drop指令把他從袋中倒出來，這麼一來，就可以隨時和他Talk以恢復全隊的HP。想死還真難！

不過在王宮內拿起裝他的袋子之時，會被認為是偷竊的行為。

有興趣如法泡製全世界的生物嗎？

問：魔法寶物不夠用，好不容易找到一個，卻又不敢拿，難過得要命！有沒有「不算」偷竊的高招？

答：有！介紹由兩位逝世高人授的二招祕術。

第二級法術裡有一項可將物品丟到異次元空間而消失的Vanish，以及把它再變回來的Appear，只要把被你消除的物品再變回來，不管是任何東西，都可據為己有。

另一招也是利用法術，但施法者的等級要夠。第四級法術裡的Animate能夠賦予物品生命，將這些「活」的東西打死之後，就可以撿起來了。對玻璃劍施法要小心，它那「寧為玉碎，不為瓦全」的脾氣可不是你我能夠輕易對付的！

問：敵人有收集寶物狂，要是能夠坐擁寶堆，什麼事我都肯做！

答：第六級法術的Replicate只能複製一般物品，用在魔法寶物上幾乎只是在浪費法力和藥材罷了。先施法賦予物品生命，然後施展第六級的Clone複製再生術造出這件「東西」的替身，一一打死後再撿來用就行了。如果它太危險的話，可施展同級法術Charm迷得它乖乖聽話。

問：博物館有個許願泉，好像沒什麼用途，是不是騙人的？

答：事實上，它僅能供給糧食而已，大概是上古時期因為遠行不易補給食物而創造出來的。只要向泉水使用Use指令，再按[Y]鍵祈禱，鍵入Food，成功的話就可得到一份食物，沒有次數限制。

問：我是「大胃王」，全隊攜帶的食物很往往不夠我吃。買食物要花錢，民間的東西又不能亂拿，怪物身上也不一定有，究竟有沒有廚師學校？

答：倒真的尚未聽說在那裡能夠學習烹調。

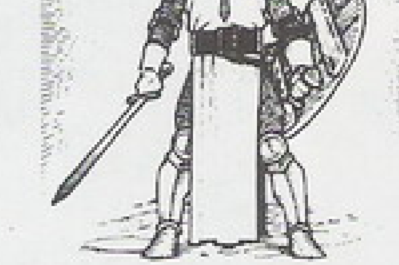
除了可以從許願泉無限制地取得食物（別告訴創世紀VI裡的廚師，他們聽了一定會氣炸）外，有時可自地下迷宮的地裡掘出水柱，這水柱就可權充許願泉使用。但是從許願泉獲取食物的速度實在太慢了。

另一個方法是自己動手做廚師：向牧牛人家買桶牛奶，再使用攪奶器（Churn，放在地上或用先前介紹過方法弄到手）把牛奶製成奶油（Butter），再提著空桶對牛使用Use指令擠滿牛奶，如此反覆製造牛奶，很快地就會有一大堆吃不完的奶油。但千萬別對裝滿牛奶的桶子使用Use指令，否則連桶子都會不見。（莫非餓到連桶子都吃下去了？）

問：門鎖住了，身上的開鎖器（Lockpick）沒有用，怎麼辦？

答：創世紀VI中有些門必須使用特定的鑰匙才能打開。例如，想要打開王宮前的鐵柵和吊橋，就得使用編號A的鑰匙，打開旁邊上鎖的房間才有可能。

事實上，工具店出售的炸藥（Powder）可以炸開任何



非魔法鎖住的門，第五級法術 Explosive 也有相同效果。

若是施法者等級不夠，先施展第三級的魔法鎖（Lock），再使出第二級魔法開鎖（Unlock Magic）即可；如果 Lockpick 用光了，此法也可派上用場。

問：據說 Attack 指令還有許多妙用，可是怎麼一直試不出來？

答：Attack 指令的基本用途當然是攻擊敵人，不過你要是能夠活用它，功用可不只於此！首先是它可以用來「打」開門……只要不是被魔法鎖住的木門都可以打破。

再者是清除前方的障礙物，如圓桶、箱子之類。

接下來是安全開箱法。打敗敵人有時可以搜出寶箱，如果想要安全地打開寶箱，通常得施展 Detect Trap 和 Untrap 這兩個法術，然而從今以後你不需要再施法了。

通常箱中的機關分 Poison、Acid、Bomb 和 Gas 四種，前兩種僅對開箱者作用，而無距離限制；後兩者則有效力範圍，而且範圍內的人不分敵我一律有效。

以 Attack 指令開箱，要先把隊伍帶到可能受傷的範圍之外，再派持有遠程武器的隊員從遠方攻擊寶箱，直到它「炸」開。如果你覺得用弓箭太浪費了，不妨使用 Sling 或自魔怪身上奪來的 Boomerang。

當然在開箱之前應先存下遊戲進度，如果出現後兩種機關自然沒事，但萬一是前兩種，就可馬上載回進度重新來過。

最後一種用途是「不耗法力的喚醒術」。敵人來襲時，熟睡中的隊員無法立即起身抗敵，只要教醒來的人打他一下，他就會驚醒。但千萬記得先把手上的武器擱下，不然是會打死人的。

問：不是我不爭氣，實在是怪物的魔法太厲害了，總被牠打得落花流水。有沒有法子治牠？

答：Jaana 住在 Yew，不僅可以邀請她加入隊伍，在她住所的衣櫥內尚有一件暴風雨衣（Storm Cloak），只要穿上它就能引發暴風雨，敵我雙方都施展不出法術。這件雨衣有第六級反法術（Negate Magic）的效果，但可以任意控制。

遇見會施法的強敵時，找個隊員穿上它，雙方便只能進行肉搏戰。肉搏戰也打不過的話，可以教那個隊員先把雨衣脫掉，施展救急的法術後再穿上。

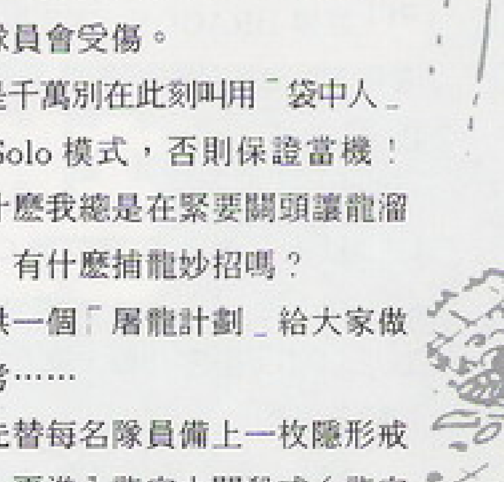
只是穿上雨衣的隊員防護力很低，最好避免加入混戰，否則先設法隱形。

問：我一不心小打傷了善良老百姓，他奈何不了我，卻也不理我，該怎麼辦？

答：很簡單，施展第六級法術 Charm 迷死他，保證他和你握手言和。

問：每回在岩漿裡「散步」，總被燙得慘兮兮，又找不到曾在創世紀 V 出現的魔毯，請問有沒有奇門遁甲可以施展？

答：沒有奇門遁甲有施，倒是有一招「袋裡乾坤」……



丟個袋子到地上，再使用 Move 指令把全部隊友搬進袋子裡。袋子拿得動就拿，要不然邊走邊 Move 袋子也行，如此就只有一名隊員會受傷。

但是千萬別在此刻叫用「袋中人」的 Solo 模式，否則保證當機！

問：為什麼我總是在緊要關頭讓龍溜了，有什麼捕龍妙招嗎？

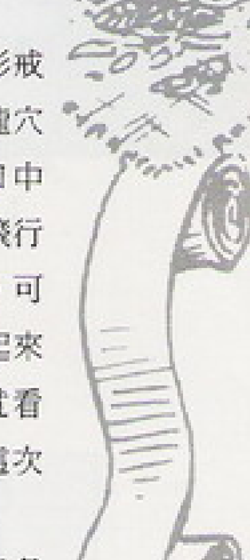
答：提供一個「屠龍計劃」給大家做參考……

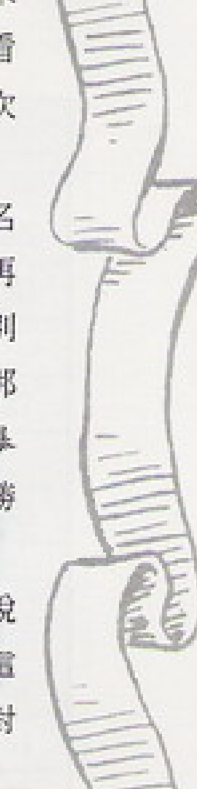
首先替每名隊員備上一枚隱形戒指，再進入龍穴大開殺戒（龍穴的位置可以從 Trinic 廚師口中得知）。龍的行動迅捷又會飛行，時常噴火又會召喚出惡魔，可是受洞穴地形所限它就飛不起來；而全隊戴上隱形戒指，龍就看不見目標，無法還擊。所以這次行動的地點才會選在龍穴。

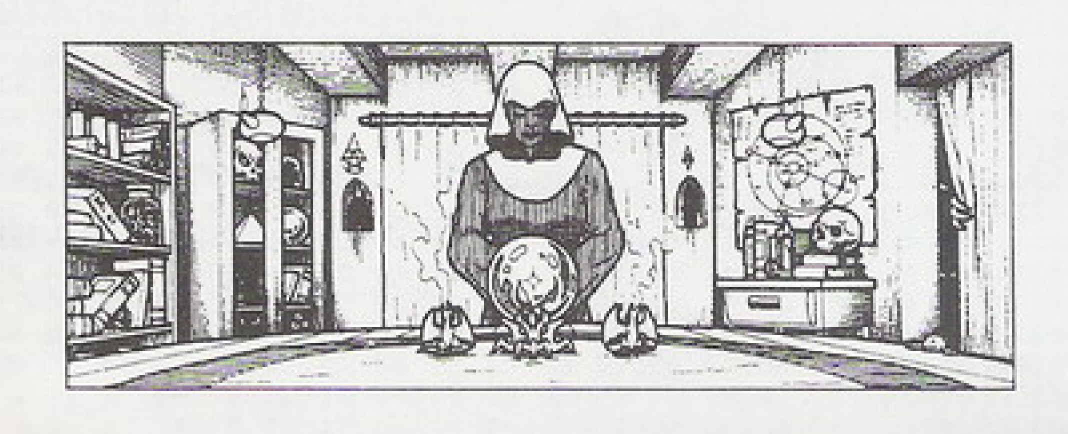
使用 Solo 模式，最多指派四名隊員包夾龍，使牠無法動彈，再讓需要賺經驗值的隊員出手（別想教老鼠 Sherry 去包夾牠，那是不可能的）。如果能再穿上暴風雨衣防止龍的召喚和噴火，勝算就更大了。

問：怪物又強又會魔法，害我不敢脫下暴風雨衣。有沒有法子對付這種攻守俱佳，法術又難奏效的對手？

答：有個法子可以降低敵人的攻擊力和防禦力。第五級有個特殊用途的妙手空空術 Pickpocket，幾乎有百分之百的成功率。好了，把對手身上的武器盔甲都剝過來吧！







步驟一

請先載入 PCTOOLS，按下空白鍵選擇 DRAGON.EXE 檔案後，選用 FIND 功能，再按下F1選擇 Hex 項。

步驟二

鍵入下列十六進位數 C7 06 A8 5D 02 00 後按下Enter鍵，待PC-TOOLS 找到該字串後，按下E鍵。

步驟三

輸入如圖一所示之數值後，你就成為天下無敵的雙截龍了。

```
PC Tools Deluxe R4.21                                              Vol Label=None
---------------------------------Sector Edit Service----------------------------------
Path=A:\*.*
File=DRAGON.EXE       Relative sector 0000001, Clust 00275, Disk Abs Sec 0000559

Displacement ----------------- Hex codes-----------------------          ASCII value
 0224(00E0)  AC 5D C7 06 A8 5D [FF FF] C7 06 AA 5D [FF FF] C7 06
 0240(00F0)  A4 5D 00 00 C7 06 A6 5D 00 00 C6 06 02 4C 01 C6
 0256(0100)  06 03 4C 00 C6 06 04 4C 00 C7 06 02 1F FF FF C7
 0272(0110)  06 1A 1F FF FF C6 06 FE 1E 2A C6 06 16 1F 2A C6
 0288(0120)  06 00 1F 05 C6 06 18 1F 05 C6 06 01 1F 14 C6 06
 0304(0130)  19 1F 14 8B 1E 5C 1E 8B 37 8B 5F 02 89 1E 5C 1E
 0320(0140)  BA 00 C0 80 3E 74 00 03 75 12 C6 06 74 00 02 90
 0336(0150)  E8 6D 2F C6 06 74 00 03 90 EB 04 90 E8 15 7A 89
 0352(0160)  08 00 8A 1E 06 47 22 1E DA 46 22 1E 88 47 20 1E
 0368(0170)  B7 46 22 1E D0 46 74 44 8A 1E 28 47 22 1E B6 46
 0384(0180)  22 1E D3 46 22 1E ED 46 74 27 40 50 51 52 89 31
 0400(0190)  00 D1 E1 D1 E1 D1 E1 D1 E1 8A DA 03 E3 0C EC 48
 0416(01A0)  08 74 FB EC A8 08 75 FB E2 F4 5A 59 58 E2 93 EB
 0432(01B0)  82 C6 06 16 1F 00 C7 06 AA 5D 00 00 A3 D3 1E E8
 0448(01C0)  EA 48 E8 B6 9A 58 00 82 E8 45 58 E9 72 58 90 2E
 0464(01D0)  74 00 01 75 03 E3 48 7E C7 06 B0 46 00 00 BA 48

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

出擊飛龍 無敵版

STRIDER

出擊飛龍是一個100%的動作 Game，「飛簷走壁」、「圓月刀法」莫不讓喜愛動作 Game 的發燒友嘆為觀止！相信在玩過的人，一定會發現它和步步殺機一樣，一不小心就……。想要挽救自由世界，非有過人之功力，不然，否則就只好如此這般……。

載入 PC-TOOLS，按F鍵找出 FE 0E 77 65 將其改為90 90 90 90（能量）和 FE 0E B3 66改為 90 90 90 90（隻數）。這樣各位發燒友就能把「挽救自由世界，捨我其誰」這句話做為你的座右銘。

／陳信文

```
PC Tools Deluxe R4.21
---------------------------------
Path=A:\*.*
File=GAME.COM          Relative sector 0000029.

Displacement ------------------ Hex codes--------------------
 0128(0080)  6C 00 C6 06 62 65 32 FE 0E 77 65 74 01 C3 FE 0E
 0144(0090)  B3 66 56 E1 E8 3C 03 BE 6E 69 E8 5D 02 59 5E C6
 0160(00A0)  06 78 65 00 C3 C6 64 00 00 FF C6 06 62 69 00 A0
 0176(00B0)  77 65 A2 78 65 56 BE C7 37 E8 09 FA 5E C3 BF 8E
 0192(00C0)  69 80 BD 00 00 06 75 05 83 85 01 00 06 8A 85 00
 0208(00D0)  00 3C 09 74 04 3C 03 75 05 83 85 03 00 40 C6 85
 0224(00E0)  05 00 05 C6 85 00 00 02 C6 85 07 00 00 C3 B0 39
 0240(00F0)  A2 AF 66 A2 B0 66 A2 E1 66 C3 C6 04 00 C6 44 05
 0256(0100)  7C C6 44 06 01 C6 44 07 00 C6 44 08 00 C6 44 09
 0272(0110)  00 C6 44 0A FF C6 44 0B 0C C3 80 BC 0B 00 0C 75
 0288(0120)  03 E9 B7 00 80 BC 0B 00 04 73 03 E9 AD 00 8B 84
 0304(0130)  01 00 A3 B2 64 8B 84 03 00 A3 B4 64 8A 84 05 00
 0320(0140)  02 E4 07 00 EB 66 6C E4 00 01 D6 57 8B F8 6A 05
 0336(0150)  5F A2 84 65 8A 64 05 00 C2 64 07 00 BB Be 6C B4
 0352(0160)  00 01 18 57 8B F8 6A 05 5F A2 65 65 6A 84 05 00
 0368(0170)  A2 83 65 60 BC 05 00 54 75 03 E9 61 00 BF 65 5C
```

第一滴血III

全副武裝

/JOHN

第一滴血III是個很不錯的動作遊戲，畫面精緻，控制靈敏，若配合魔奇音效卡，其音效更不在話下。話雖如此，本遊戲難度稍高，中途又不可儲存進度，往往玩個數十分鐘之後卻死於非命，只好從頭再來，令人抓狂。

由於一開始只有一把藍波刀陪您衝鋒陷陣，即使功夫再好，最終也難免歸西。既然如此，何不讓藍波一開始就全副武裝？拿出Game Buster，剋死敵軍吧！

修改較為麻煩，請慢慢來，其中位址雖為不定値，但相對位址不變，在此說明第一位址的搜尋方法。

用功能(A)掃描資料(鍵入`000000′，此為分數，以字串方式儲存），殺一個敵人後，再用功能(B)搜尋資料（鍵入`000100′）即可找出第一位址。

列表如下：

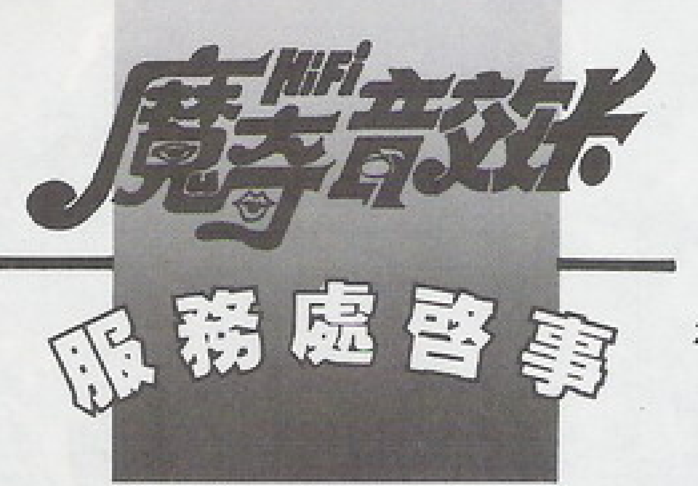
假設2000：FF40D
　→第一位址（分數）

則2000：FF73～2000：FF7E
　→物品數量（共12 Byte，可放12種）

2000：FF80～2000：FF8B
　→物品數量（共12 Byte，分別表示上面12種物品之數量）

2000：FF8D～2000：FF98
　→丟棄碼，不改也沒關係。

物品名稱	代碼	丟棄碼
紅外線視鏡＋乾電池	01	20
紅外線視鏡	02	20
長　箭	03	2D
蓄電池	04	20
地雷探測器	05	22
地雷探測器＋蓄電池	06	
乾電池	07	21
爆破箭	08	
橡膠手套	09	25
金鑰匙	0A	28
灰鑰匙	0B	29
急救箱	0C	24
藍波刀	0D	00
機　槍	0E	
手　槍	0F	
手槍＋滅音器	10	2A
滅音器	11	2B
制　服	12	
螢光管	13	27
定時炸彈	14	
手榴彈	15	60
迷　藥	16	61
骨　頭	17	62
肖　像	18	63
防彈背心	19	64
鞋　子	1A	65
十字弓	1B	66
髒衣服	1C	67
伏特加酒	1D	68
盧　布	1E	82
蘇聯國旗	1F	98
？視鏡	20	40



舊換新活動已於79年7月31日截止，但有下列發燒友未附姓名或住址不詳，請於79年10月1日前與本服務處（高雄市郵政28之34號信箱）聯絡（請用明信片），逾期恕不受理。

一、未附姓名之發燒友

1.北區：

①台北市中山北路二段96號13F（1406）室
②台北縣永和市豫溪街207巷18號 4F
③台北市樂業街159巷13號 1F
④雲林縣斗六市64005城頂街99巷17號
⑤新竹市北大路21巷 2 號
⑥台北市建國北路 3段81巷12號 4F
⑦新竹市光復路一段108巷78～3 號
⑧台北市中正西路73號
⑨台北縣11262 北投 7一45號
⑩台北縣蘆洲鄉24705和平路17巷 1 號
⑪新竹縣竹北市新社里 6 鄰仁愛新村179號
⑫台北淡水鎮民族路134之 1 號
⑬台北市南港區忠孝東路 6 段250巷12號 2F
⑭台北市內湖區11401內湖路一段737巷51弄 6 號
⑮台北縣新店市郵政路四巷18號
⑯台北縣蘆洲鄉中山一路197巷 9 弄11號
⑰彰化縣芬園鄉竹林村彰南路四段332號
⑱台北市內湖區康寧路三段165巷14弄13號 5F
⑲淡水郵政1315號
⑳桃園縣中壢市中原路200號
㉑北市永吉路228一1 號 9F
㉒桃園市復興路362巷11號
㉓台北郵政信箱17～215號
㉔台北縣永和市福和路92號地下樓
㉕台北市北投區11221立農街二段103號
㉖板橋市仁化街64巷28號 5F
㉗桃園縣中壢市32029龍東路29巷28弄33號

2.中區

①台中市西屯區西屯路 2 段295之23號
②台中市南區40204光明 6 巷71號
③台中縣大里鄉中興路 2 段日新巷48弄56號 1F
④台中市西屯區40722福星路345號 1F
⑤台中市三民路一段168巷16號
⑥雲林縣斗六市榴中里光復路79號
⑦台中市北區40418健行路803號
⑧苗栗縣銅鑼鄉36601朝陽村朝東205號
⑨台中縣大里鄉新二路二段157巷11號 4F

3.南區

①高雄市前鎮區明孝里六鄰草衙巷132號
②高雄市左營區左營大路151巷13號
③屏東市大連路13巷 2 弄55號
④台南縣歸仁鄉中正路193巷67號
⑤高雄市三民區孝順街125巷26號
⑥高市鼓山區河川街19巷 6 號
⑦高市左營大路383號
⑧台南縣永康鄉大橋村中山南路38巷 2～2 號
⑨台南縣永康鄉復國二路153號
⑩高市三民區同盟一路251號

二、服務處所寄產品遭郵局退回

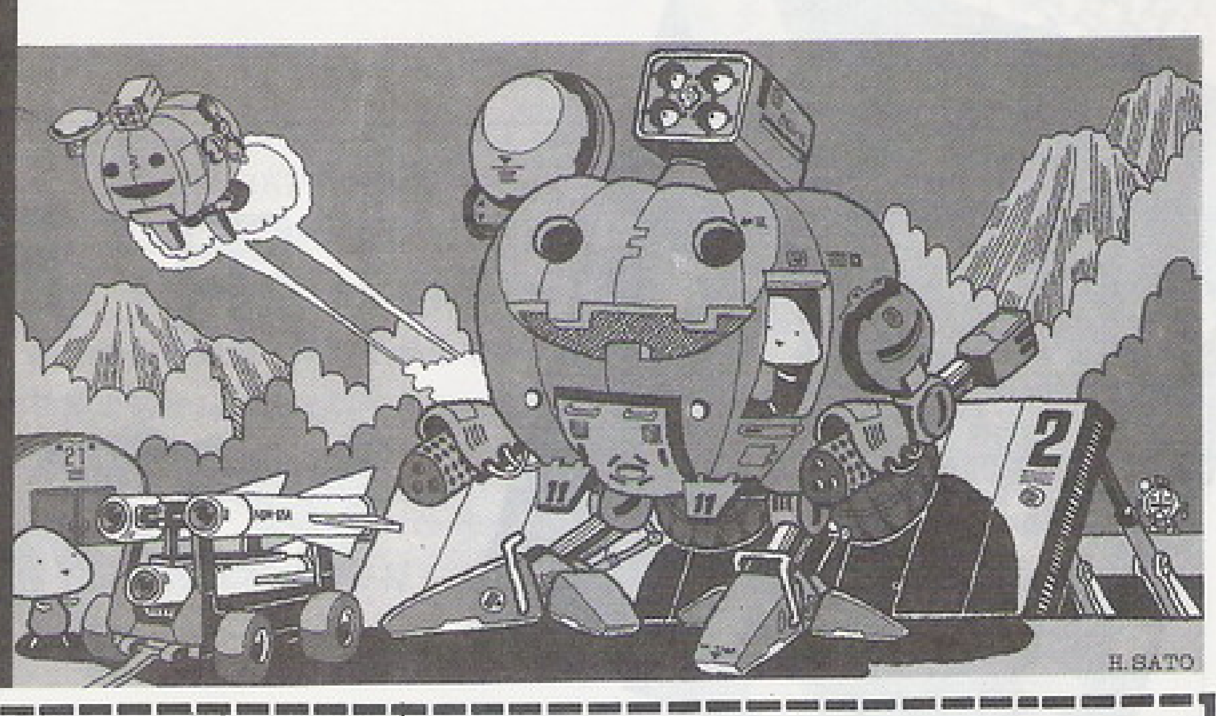
①王章獻：台北市中山北路二段114巷59號 2F
②楊大鶴：台北縣新莊市新莊路493巷 4 弄 4 號
③黃宏亮：台北縣三重24142仁愛街55巷59號
④林青桐：北縣三重市大智街106一1 號 2F
⑤盧維民：台北縣永和市秀朗路二段148巷 6 號
⑥杜介甫：台北市內湖路一段91巷25號13之 1 號
⑦陳昆員：嘉義市朝陽街 1一1 號
⑧桑和田：台北縣土城鄉中正路二弄141巷 3 號
⑨蘇正文：高市三民區民族一路44巷33號
⑩李浩成：台南市郵政 7一54號信箱
⑪薛建誠：新竹市光華街22號
⑫王宏仁：彰化市中正路二段64巷68號
⑬周成駿：台北市信義區43號
⑭方志弘：內湖區康寧路三段219巷 2 號 1F
⑮賴梓文：台中市南區40205南屯路 2 段305巷30號
⑯陳翔奇：板橋市三民路二段29巷31號
⑰劉德貴：高雄市鼓山區銀川街12巷37號

三、地址不清楚：

①新竹大庄24號
②劉偉明：彰化縣彰化市三民路
③林忠志：嘉義縣朴子鎮61301
④許舒祺：高雄市三民區80749
⑤于行三：台北縣五股鄉24814中興路 4 段
⑥蕭義煜：台北縣板橋市22034
⑦陳俊員：台北縣新店市23110
⑧陳正恆：北市松山區10584

開懷篇

電玩短路 GAME SHORT



巧婦難為無米之炊，為籌軍餉，足智多謀的諸葛孔明終於想出了這個下下之策……

死孔明，給我記住！

買趙雲送張飛 出價就賣 快快快！！

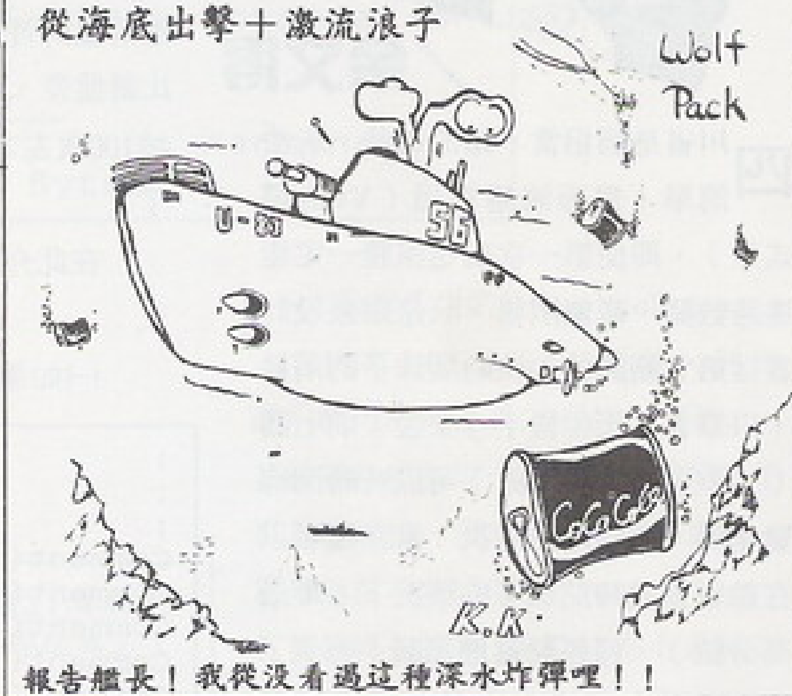
清！存貨大出

勇將大拍賣！

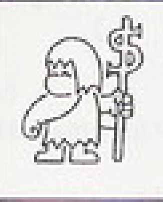
三國志 D.D.T.

躲在深的海溝中，可以避開敵軍反潛雷達的偵測，這下我可以高枕無憂了，咦！那是什麼？嘎！深水炸彈…

從海底出擊＋激流浪子

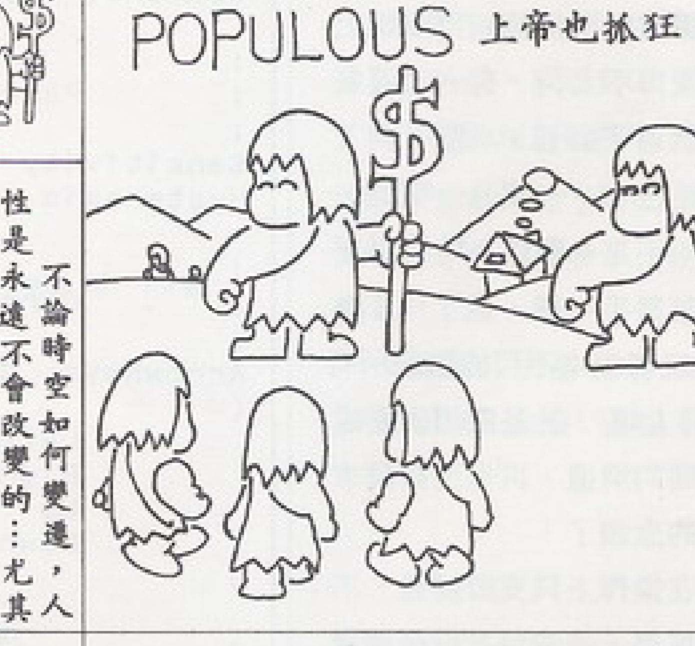


報告艦長！我從沒看過這種深水炸彈哩！！



不論時空如何變遷，人性是永遠不會改變的…尤其是對金錢與異性的喜愛…

POPULOUS 上帝也抓狂



最近景氣蕭條，股市長黑，謀生不易，所幸神勇無比的蜘蛛人還有一技之長……

蜘蛛人 毛筆

天啊！亞瑟王竟和印第安那・瓊斯打起來了！他們是為了……

亞瑟王傳奇＋聖戰奇兵 K.K

用滑鼠玩四川省

／余文得

四川省是個相當不錯的遊戲，玩法簡單，畫面流暢精緻（VGA模式下），即使第一次玩也保證一定能連過數關，毫無困難。只是遊戲設計者從第七關開始加快時間珠子的消耗，以筆者「天生慢手」來說，前七關（ 第〇關到第六關 ）可以有時間綜覽全局，略略地思考後，常常還可以在餘留整盤時間珠子的情況下（即最高分數），輕輕鬆鬆地過關；而到了第七關以後， 非但沒 法 思考，連劈哩啪啦地敲鍵盤把游標移到可取牌上的時間都會覺得不太夠，有一次運氣特別好，竟然過了第七、八關，到了第九關，只見它唰……唰……唰地一串串（注意：不是一顆顆）時間珠子消失了，不禁雙手一攤，罷了，這樣的遊戲設計，玩者根本不可能過完所有關 !除非非人類 !! 於是四川省變成無聊時殺時間的消遣，再也沒有冀求過最後幾關的念頭了！

四川省在操作上只支援鍵盤，不能用滑鼠或搖桿，造成每次玩後總覺手指運動過度，僵硬、酸麻……等各種症狀全出來了，試想，一局8×12個牌子來來回回地移動游標去選取，再加上每取走一對牌子要敲 3 次空白鍵……，打個七、八局至少要敲5000多次鍵盤以上，難怪手指會酸痛，也讓人擔心會不會把鍵盤敲壞了。

用滑鼠來玩，可能大家直覺會想到它 也許 沒辦法 準確定位 ，容易超越或不足；其實也並不盡然，只要在驅動滑鼠定義功能程式中依個人使用滑鼠的習慣，選好參數，則用來不比鍵盤差，且如此一來每局大約只需按100次左右滑鼠按鍵，手指輕鬆多了。

在此介紹兩個簡單的滑鼠驅動程式：

(一)如果你和我一樣用的是 MIT（Made in Taiwan）叫不出廠牌名的三按鍵滑鼠，那麼買它時通常只附有一個設定滑鼠模擬 Mouse System 或 Micro soft 的 Driver。你必須另外找一套名叫 Mouse Utility 的軟體，只要參考其中的 M＿PLAIN. MSC 的程式，稍作修改簡化即成程式一（4R.MSC）的內容。

```
;
;       Configuration Prompt
;
Comment('Configured as follows:')
Comment(' ')
Comment('   Left Button:     Double space bar')
Comment('   Middle Button:   "P" key')
Comment('   Right Button:    Enter key')
Comment(' ')

;
;       Parameters
;
Sensitivity     (30,48)          ; (Xinc, Yinc)
Hysteresis      (1, 1)           ; (AutoX, AutoY)

;
;       Cursor Definitions
;
ArrowKeys: Cursor
(
        Left    ([Left])
        Right   ([Right])
        Up      ([Up])
        Down    ([Down])
)

;
;       Button Definitions
;
LBM:    Button  (keys("  "))            ; Left button
MB:     Button  (Keys("P"))             ; Middle button
RB:     Button  (Keys([Enter]))         ; Right button
;
;       Mouse Definition
;
Mouse
(
        Left    (LBM)
        Middle  (MB)
        LeftRight(MB)
        Right   (RB)
        Cursor  (ArrowKeys)
)
```

程式一：4R·MSC

該程式定義的功能相當簡單：

首先開頭Configuration Prompt段中 comment 敍述是此驅動程式被執行時，提示於螢幕告訴使用者滑鼠按鍵的功能定義——左鍵是連按兩次空白鍵，可用以選牌及取牌；右鍵是Enter鍵可取消不合法的取牌；中央鍵是P鍵用來暫停遊戲，休息一下。

在 PARAMETERS 段裡 Sensitivity 定義滑鼠移動的靈活度，我用（30，48）設定玩起來蠻順手的，如果你覺得太遲鈍，則酌予減小參數，發覺太靈敏時再放大些，即可決定出適合你自己的參數。

Cursor Definitions 及 Button Definitions 段中定義滑鼠左、右、上、下移及左、中、右鍵替代的鍵盤按鍵。

最後 Mouse Definition 段把滑鼠左鍵、中鍵、左右鍵齊按、右鍵和前面的定義結合起來。

這個定義程式須用 MSC.EXE 作編譯，即（畫底線的表鍵入部份）

```
A:\>msc
MSC Menu Compiler   IBM PC Version 2.00
Copyright (C)-1984 Mouse Systems Corporation

Source filename [.MSC]: 4r
End Compilation:  No Errors.  No Warnings.
Generated Menu Data:  239 Bytes.
```

無誤後，每次進入遊戲前先跑一次以 MOUSESYS.EXE 驅動滑鼠，再執行 4R.COM 定義按鍵功能，最後抽換磁片，放入四川省遊戲片，進入遊戲：

```
A:\>mousesys /2     ←依滑鼠接COM1:或COM2:埠而定
MOUSESYS  Version 4.00    （通常是COM1:即改為/1）
Copyright (c)-1984 Mouse Systems

Mouse attached to COM2
Default mouse configuration loaded.

A:\>4r
MOUSESET  Version 4.00
Copyright (c)-1984 Mouse Systems

239 bytes required to use standard video driver
6000 bytes of menu space available
Configured as follows:

   Left Button:    Double space bar
   Middle Button:  "P" key
   Right Button:   Enter key

A:\>4r  ←抽換磁片後，執行4R進入遊戲。
```

㈡如果你用的是 Logitech mouse，它附有 LOGIMENU 系統，利用該系統可寫得程式二（4R.DEF），其按鍵功能和前一程式完全相同，不再重覆解說，而且手册內容很詳細，看懂應該不成問題。

值得一提的 BEGIN 指令最後50，100代表的是向左（右）橫移 50／200吋則送出一左（右）移游標鍵按下的訊號，同理100／200吋直移表上或下移游標鍵被按下。明白這點，改起該參數來除了如前面提到的憑感覺修正之外，還多了比較量化的指標參考。

編譯方法是利用 NEWMENU.EXE 把 4R.DEF 翻成 4R.MNU 檔

程式二：4R·DEF

```
BEGIN LeftB,MidB,RightB,LeftM,RightM,UpM,DownM,50,100

LeftB:  TYPE "  "      ; double space bar
MidB:   TYPE "P"       ; pause
RightB: TYPE ENTER     ; enter

LeftM:  TYPE 0,75    ; 0,75 is Left Arrow Key
RightM: TYPE 0,77    ; 0,77 is Right Arrow Key
UpM:    TYPE 0,72    ; 0,72 is Up Arrow Key
DownM:  TYPE 0,80    ; 0,80 is Down Arrow Key
```

無誤後，起動時須用 MENU.EXE
驅動如下：

```
A>mouse

LOGITECH Mouse Driver                                    Release 3.42
Standard Version                     IBM PC,XT,AT,PS/2 & Compatibles

       Copyright (C) 1984, 1987  LOGITECH Inc. All rights reserved.

Mouse driver installed.

A>menu 4r
LOGIMENU Menu Generator, Version 3.4
Copyright (C) 1986, 1987 LOGITECH, Inc.

PopUp Menu Enabled
PopUp Menu Loaded

A> 4r  <――――― 抽換磁片後，執行4R進入遊戲。
```

由於載入滑鼠只是方便玩這個遊戲，對過關並無幫助，所以希望遊戲高手或原作者提供修改技巧或參數設定功能，把末幾關的時間稍作放寬，畢竟玩 GAME 無非是作為消遣娛樂，如果硬是要放個永遠不可能通過的關卡，然後叫做具有「挑戰性」的話，那未免適得其反，變成自討苦吃，徒增「挫折感」了。⚜

氙星異形II 載入硬碟法

/R.C.N

氙星異形II是個很不錯的射擊型遊戲，可是進入遊戲的速度之慢，使得擁有硬碟的我望「碟」興嘆！

有天閒來無事，準備把氙星異形II改成無敵版，卻找到了進入硬碟的方法，使得我心花怒放。現在讓有硬碟的使用者和我一起分享這個喜悅，方法如下：

C:＼>MD＼XENON
C:＼>CD＼XENON
接下來把 A 片擺入 A 磁碟機，
C:XENON>COPY　A:＊.＊
C:＼XENON>MD＼S1
C:＼XENON>MD＼S2
C:＼XENON>MD＼S3
C:＼XENON>MD＼S4
C:＼XENON>MD＼S5
C:＼XENON>CD＼S1
C:＼XENON＼S1>COPY　A:＼S1＼＊.＊
C:＼XENON＼S1>CD＼S2
C:＼XENON＼S2>COPY　A:＼S2＼＊.＊
C:＼XENON＼S2>CD＼S3
C:＼XENON＼S3>COPY　A:＼S3＼＊.＊
接下來把 A 片拿出，放入 B 片，
C:EXNON＼S3>COPY　A:＼S3＼＊.＊
C:＼XENON＼S3>CD＼S4
C:＼XENON＼S4>COPY　A:＼S 4＼＊.＊
C:＼XENON＼S4>CD＼S5
C:＼XENON＼S5>COPY　A:＼S 5＼＊.＊

如此一來，就可以載入硬碟了，如果閣下會使用 PC-TOOLS 的話，可較省時，方便。（以上是以C磁碟為例）⚜

GAME資料管理系統(下)

子程式 MA3·BAS 增加資料

GAME 資料管理系統.....
已收錄在軟體世界出品的快樂潛水伕
遊戲Disk C 的System子目錄中

/PIG

```
10 REM ***** 增加資料程式 ***** MA3.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GN$(50),NU$(50),KD$(50),KDD$(50),PI$(50),PR$(50),MC$(
50),MCC$(50)
50 DIM MU$(50),GR$(50),PW$(50),EH$(50),PS$(50),CONU(50)
60 ON ERROR GOTO 1930
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 1730
90 CLS
100 LOCATE 6,5:PRINT"資料讀取中, 請稍待"
110 CLOSE:MA3=2
120 OPEN "I",#1,Z$
130 I=1
140 IF EOF(1) THEN 280
150 INPUT #1,GN$(I),NU$(I),KD$(I),PI$(I),PR$(I),MC$(I),MU$(I
),GR$(I),PW$(I),EH$(I),PS$(I)
160 IF KD$(I)="0" THEN KDD$(I)="動作"
170 IF KD$(I)="1" THEN KDD$(I)="戰鬥"
180 IF KD$(I)="2" THEN KDD$(I)="運動"
190 IF KD$(I)="3" THEN KDD$(I)="智育"
200 IF KD$(I)="4" THEN KDD$(I)="角色扮演"
210 IF KD$(I)="5" THEN KDD$(I)="模擬"
220 IF KD$(I)="6" THEN KDD$(I)="戰略"
230 IF KD$(I)="7" THEN KDD$(I)="冒險"
240 IF KD$(I)="8" THEN KDD$(I)="立體文字冒險"
250 IF KD$(I)="9" THEN KDD$(I)="其他"
260 I=I+1
270 GOTO 140
280 TOG=I-1
290 BEEP
300 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取完畢"
310 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行"
320 ANY$=INPUT$(1)
330 FOR I=1 TO TOG
340 CLS
350 LOCATE 4,5:PRINT"增加資料功能"
360 LOCATE 8,5:PRINT"遊戲名稱 : ";GN$(I)
370 LOCATE 10,5:PRINT"遊戲編號 : ";NU$(I)
380 LOCATE 12,5:PRINT"遊戲類別 : ";KDD$(I);"類"
390 LOCATE 14,5:PRINT GN$(I);" 的片數 : ";PI$(I);" 片"
400 LOCATE 16,5:PRINT GN$(I);" 的價格為 : ";PR$(I);" 元"
410 IF MC$(I)="1" THEN MCC$(I)="有" ELSE MCC$(I)="沒有"
420 LOCATE 18,5:PRINT GN$(I);" ";MCC$(I);" 支援魔奇音效卡"
430 LOCATE 21,5:PRINT YY$;" ";Z$;" 檔中, 已有 ";GN$(I);" 的
資料"
440 LOCATE 23,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行"
450 ANY$=INPUT$(1)
460 NEXT
470 CLS
480 BEEP:LOCATE 8,5:PRINT YY$;" ";Z$;" 檔中, 共有 ";TOG;" 筆
資料"
490 IF TOG<>50 THEN 540
500 LOCATE 10,5:PRINT Z$;" 檔, 已達一個檔案最多的筆數５０筆"
510 LOCATE 12,5:PRINT"如果你有資料要增加, 請利用 建立資料功
能"
520 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 回到主目錄選擇項"
530 ANY$=INPUT$(1):CLS:RUN"MAIN
540 LOCATE 10,5:PRINT"按任一鍵後, 開始增加資料"
550 ANY$=INPUT$(1)
560 REM ***開始增加資料***
570 GOTO 680
580 IF I<=50 THEN 730
590 CLS
600 BEEP:LOCATE 9,5:PRINT"資料已達一個檔案最多的筆數５０筆"
610 LOCATE 12,5:PRINT"請先存檔。如果還有資料, 請再建立一新檔
"
620 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行"
630 ANY$=INPUT$(1)
640 TOG=I-1:GOSUB 1390
650 LOCATE 15,5:PRINT"按任一鍵後, 回到主目錄選擇項"
660 ANY$=INPUT$(1)
670 CLS :RUN"MAIN
680 I=TOG+1
690 CLS
700 LOCATE 6,5:PRINT"如果要結束輸入, 在輸入遊戲名稱時輸入＊
即可"
710 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後, 開始輸入資料"
720 ANY$=INPUT$(1)
730 CLS
740 LOCATE 2,5:PRINT YY$;" 遊戲資料增加"
750 LOCATE 5,5:PRINT"遊戲本身的資料"
760 PRINT CHR$(27);"1C,1F;"
770 LOCATE 8,5:INPUT"遊戲名稱 : ",GN$(I)
780 PRINT CHR$(27);"IF,If,IN;"
790 IF GN$(I)="" THEN BEEP:GOTO 760
800 IF GN$(I)="＊" THEN TOG=I-1:GOSUB 1390:GOTO 650
810 LOCATE 10,5:INPUT"遊戲編號 : ",NU$(I)
820 IF NU$(I)="" THEN BEEP:GOTO 810
830 FOR S=1 TO LEN(NU$(I))
840 IF MID$(NU$(I),S,1)<"0" OR MID$(NU$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 810
850 NEXT
860 BEEP
870 LOCATE 13,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.運動 3.智育 4. 角色扮
演(RPG)"
880 LOCATE 15,5:PRINT"5.模擬 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.
其他"
890 LOCATE 17,5:PRINT"請由 0 - 9 中選擇遊戲 ";GN$(I);" 的類
別 : _"
900 KD$(I)=INPUT$(1):LOCATE 17,36+LEN(GN$(I)):PRINT KD$(I)
910 IF KD$(I)<"0" OR KD$(I)>"9" THEN BEEP:GOTO 890
920 LOCATE 19,5:PRINT GN$(I);" 有幾塊磁碟片 : "
930 LOCATE 19,20+LEN(GN$(I)):INPUT"",PI$(I)
940 IF PI$(I)="" THEN BEEP:GOTO 920
950 FOR S=1 TO LEN(PI$(I))
960 IF MID$(PI$(I),S,1)<"0" OR MID$(PI$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 920
970 NEXT
980 LOCATE 21,5:PRINT GN$(I);" 的價格為 : "
990 LOCATE 21,16+LEN(GN$(I)):INPUT"",PR$(I)
1000 IF PR$(I)="" THEN BEEP:GOTO 980
1010 FOR S=1 TO LEN(PR$(I))
1020 IF MID$(PR$(I),S,1)<"0" OR MID$(PR$(I),S,1)>"9" THEN BE
EP:GOTO 980
1030 NEXT
1040 LOCATE 23,5:PRINT GN$(I);"有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.
沒有 : _"
1050 MC$(I)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GN$(I)):PRINT MC$(I)
1060 IF MC$(I)<"1" OR MC$(I)>"2" THEN BEEP:GOTO 1040
1070 CLS
1080 LOCATE 3,5:PRINT"關於 ";GN$(I);" 你的看法"
1090 LOCATE 5,5:PRINT"音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.沒意見
4.太差了"
1100 LOCATE 7,5:PRINT"請由 1 - 4 中, 選擇你對 ";GN$(I);" 音
樂(音效)的看法 : _"
1110 MU$(I)=INPUT$(1):LOCATE 7,48+LEN(GN$(I)):PRINT MU$(I)
1120 IF MU$(I)<"1" OR MU$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 1100
1130 LOCATE 9,5:PRINT"畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5.
太差了"
1140 LOCATE 11,5:PRINT"請由 1 - 5 中, 選擇你對 ";GN$(I);" 畫
面的看法 : _"
1150 GR$(I)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GN$(I)):PRINT GR$(I)
1160 IF GR$(I)<"1" OR GR$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 1140
1170 LOCATE 13,5:PRINT"操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4
.非常不容易"
1180 LOCATE 15,5:PRINT"請由 1 - 4 中, 選擇你對 ";GN$(I);" 操
作方式的看法 : "
```

```
1190 PW$(I)=INPUT$(1):LOCATE 15,46+LEN(GN$(I)):PRINT PW$(I)
1200 IF PW$(I)<"1" OR PW$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 1180
1210 LOCATE 17,5:PRINT"難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難 5.非常難"
1220 LOCATE 19,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你對 ";GN$(I);" 難易程度的看法：_"
1230 EH$(I)=INPUT$(1):LOCATE 19,46+LEN(GN$(I)):PRINT EH$(I)
1240 IF EH$(I)<"1" OR EH$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 1220
1250 LOCATE 21,5:PRINT"根據種種原因，你給與 ";GN$(I);" 的評分："
1260 LOCATE 21,35+LEN(GN$(I)):INPUT"",PS$(I)
1270 IF PS$(I)="" THEN 1250
1280 IF VAL(PS$(I))<0 OR VAL(PS$(I))>100 THEN BEEP:GOTO 1250
1290 FOR S=1 TO LEN(PS$(I))
1300 IF MID$(PS$(I),S,1)<"0" OR MID$(PS$(I),S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1250
1310 NEXT
1320 CLS
1330 LOCATE 10,5:PRINT Z$;" 檔中，已有 ";I;" 筆遊戲的資料"
1340 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續輸入下個遊戲的資料"
1350 ANY$=INPUT$(1)
1360 I=I+1
1370 GOTO 580
1380 END
1390 REM ***** 儲存檔案 *****
1400 CLS
1410 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
1420 LOCATE 5,5:PRINT"儲存的檔案為 ";YY$;" 的資料"
1430 BEEP:LOCATE 7,5:PRINT"儲存的檔名為 ";Z$;" 是否要更改 1.是 2.否：_"
1440 M$=INPUT$(1):LOCATE 7,41+LEN(Z$):PRINT M$
1450 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN GOTO 1430
1460 IF M$="2" THEN 1480
1470 GOSUB 1200:GOTO 1400
1480 IF TOG=0 THEN 1490 ELSE 1510
1490 LOCATE 10,5:PRINT"沒有任何的資料存在"
1500 GOTO 1720
1510 LOCATE 9,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔(需要一會兒)"
1520 ANY$=INPUT$(1)
1530 CLOSE:MA3=1
1540 OPEN "O",#1,Z$
1550 FOR I=1 TO TOG
1560 CONU(I)=I
1570 NEXT
1580 FOR I=1 TO TOG
1590 FOR S=1 TO TOG
1600 IF VAL(NU$(CONU(I)))>VAL(NU$(CONU(S))) THEN 1620
1610 SWAP CONU(I),CONU(S)
1620 NEXT
1630 NEXT
1640 FOR S=1 TO TOG
1650 I=CONU(S)
1660 PRINT #1,GN$(I);",";NU$(I);",";KD$(I);",";PI$(I);",";PR$(I);",";MC$(I);",";
MU$(I);",";GR$(I);",";PW$(I);",";EH$(I);",";PS$(I)
1670 NEXT
1680 CLOSE
1690 LOCATE 11,5:PRINT"儲存完畢"
1700 LOCATE 13,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1710 ANY$=INPUT$(1)
1720 RETURN
1730 REM ***** 設定檔名 *****
1740 CLS
1750 LOCATE 4,5:PRINT"增加資料功能"
1760 LOCATE 8,5:PRINT"請問資料為 1. 平價版 2. 貴族版 3. 珍藏版：_"
1770 M$=INPUT$(1)
1780 LOCATE 8,50:PRINT M$
1790 IF M$<"1" OR M$>"3" THEN BEEP:GOTO 1760
1800 IF M$="1" THEN W$="LP":YY$="平價版"
1810 IF M$="2" THEN W$="BD":YY$="貴族版"
1820 IF M$="3" THEN W$="TR":YY$="珍藏版"
1830 LOCATE 10,5:INPUT"請問編號為：",Y$
1840 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 1830
1850 FOR I=1 TO LEN(Y$)
1860 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO 1830
1870 NEXT
1880 IF LEN(Y$)>6 THEN Z$=W$+LEFT$(Y$,6)+".GT" ELSE Z$=W$+Y$+".GT"
1890 LOCATE 12,5:PRINT"存檔時的檔名為：";Z$
1900 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1910 ANY$=INPUT$(1)
1920 RETURN
1930 REM ***** 錯誤服務 *****
1940 CLS
1950 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到":GOTO 2000
1960 IF ERR=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GOTO 2000
1970 IF ERR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護":GOTO 2000
1980 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未關或無磁片":GOTO 2000
1990 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤":GOTO 2080
2000 IF MA3=1 THEN 2020
2010 IF MA3=2 THEN 2050
2020 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
2030 ANY$=INPUT$(1)
2040 RESUME 1390
2050 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
2060 ANY$=INPUT$(1)
2070 RESUME 70
2080 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
2090 ANY$=INPUT$(1)
2100 RESUME 670
```

子程式 MA4·BAS 修改資料

```
10 REM ***** 修改資料程式 ***** MA4.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 ON ERROR GOTO 2530
50 DIM GN$(50),NU$(50),KD$(50),PI$(50),PR$(50),MC$(50)
60 DIM MU$(50),GR$(50),PW$(50),EH$(50),PS$(50),CONU(50)
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 2330
90 CLS
100 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
110 LOCATE 6,5:PRINT"按任一鍵後，開始讀取資料"
120 ANY$=INPUT$(1)
130 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取中，請稍待"
140 CLOSE:MA4=2
150 OPEN "I",#1,Z$
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1,GN$(I),NU$(I),KD$(I),PI$(I),PR$(I),MC$(I),MU$(I),GR$(I),PW$(I),EH$(
I),PS$(I)
190 I=I+1
200 GOTO 170
210 TOG=I-1
220 BEEP
230 LOCATE 10,5:PRINT"資料讀取完畢"
240 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
250 ANY$=INPUT$(1)
260 FOR I=1 TO TOG
270 GOSUB 1800
280 LOCATE 21,5:PRINT"是否要修改 ";GN$(I);" 的資料 1.是 2.否：_"
290 M$=INPUT$(1):LOCATE 21,35+LEN(GN$(I)):PRINT M$
300 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 280
310 IF M$="2" THEN 1350
320 CLS
330 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
340 LOCATE 6,5:PRINT"修改的項目有 1.遊戲本身的資料 2.玩家對遊戲的看法：_"
350 M$=INPUT$(1):LOCATE 6,55:PRINT M$
360 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 340
370 ON VAL(M$) GOTO 380,920
380 LOCATE 8,5:PRINT"修改遊戲本身的資料，其項目有 1 - 6 項"
390 LOCATE 10,5:PRINT"1.遊戲的名稱 2.遊戲的編號 3.遊戲的類別 4.遊戲的片數"
400 LOCATE 12,5:PRINT"5.遊戲的價格 6.遊戲有無支援魔奇音效卡"
410 LOCATE 14,5:PRINT"請選擇一項：_"
```

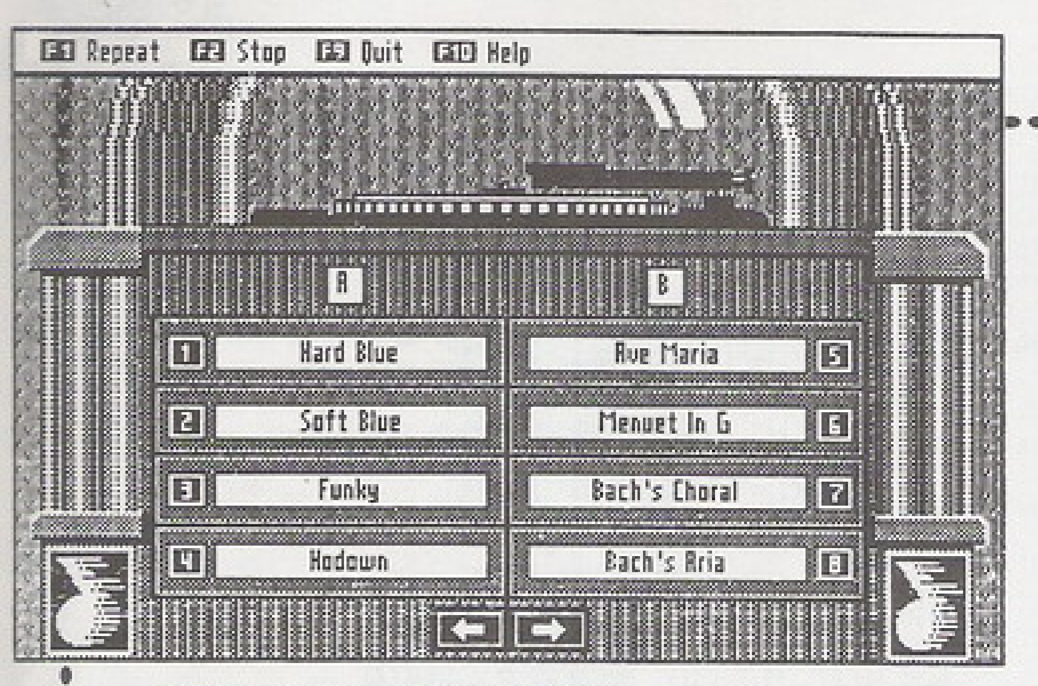
```
420 N$=INPUT$(1):LOCATE 14,17:PRINT N$
430 IF N$<"1" OR N$>"7" THEN BEEP:GOTO 410
440 ON VAL(N$) GOTO 450,520,600,680,770,860
450 REM ***修改遊戲的名稱***
460 CLS
470 PRINT CHR$(27);"IC,IF;"
480 LOCATE 10,5:INPUT"遊戲的名稱：",GN$(I)
490 PRINT CHR$(27);"IF,If,IN;"
500 IF GN$(I)="" THEN BEEP:GOTO 470
510 GOTO 270
520 REM ***修改遊戲的編號***
530 CLS
540 LOCATE 10,5:INPUT"遊戲的編號：",NU$(I)
550 IF NU$(I)="" THEN BEEP:GOTO 540
560 FOR S=1 TO LEN(NU$(I))
570 IF MID$(NU$(I),S,1)<"0" OR MID$(NU$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 540
580 NEXT
590 GOTO 270
600 REM ***修改遊戲的類別***
610 CLS
620 LOCATE 8,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.運動 3.智育 4. 角色扮演
(RPG)"
630 LOCATE 10,5:PRINT"5.模擬 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.
其他"
640 LOCATE 12,5:PRINT"請由 0 - 9 中選擇遊戲 ";GN$(I);" 的類
別：_"
650 KD$(I)=INPUT$(1):LOCATE 12,36+LEN(GN$(I)):PRINT KD$(I)
660 IF KD$(I)<"0" OR KD$(I)>"9" THEN BEEP:GOTO 640
670 GOTO 270
680 REM ***修改遊戲的片數***
690 CLS
700 LOCATE 10,5:PRINT GN$(I);" 有幾塊磁碟片："
710 LOCATE 10,20+LEN(GN$(I)):INPUT"",PI$(I)
720 IF PI$(I)="" THEN BEEP:GOTO 700
730 FOR S=1 TO LEN(PI$(I))
740 IF MID$(PI$(I),S,1)<"0" OR MID$(PI$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 700
750 NEXT
760 GOTO 270
770 REM ***修改遊戲的價格***
780 CLS
790 LOCATE 10,5:PRINT GN$(I);" 的價格為："
800 LOCATE 10,16+LEN(GN$(I)):INPUT"",PR$(I)
810 IF PR$(I)="" THEN BEEP:GOTO 790
820 FOR S=1 TO LEN(PR$(I))
830 IF MID$(PR$(I),S,1)<"0" OR MID$(PR$(I),S,1)>"9" THEN BEE
P:GOTO 790
840 NEXT
850 GOTO 270
860 REM ***修改遊戲有無支援魔奇音效卡***
870 CLS
880 LOCATE 10,5:PRINT GN$(I);" 有沒有支援魔奇音效卡 1.有 2.
沒有：_"
890 MC$(I)=INPUT$(1):LOCATE 10,39+LEN(GN$(I)):PRINT MC$(I)
900 IF MC$(I)<"1" OR MC$(I)>"2" THEN BEEP:GOTO 880
910 GOTO 270
920 LOCATE 8,5:PRINT"修改玩家對 ";GN$(I);" 的看法，其項目有
1 - 5 項"
930 LOCATE 10,5:PRINT"1.音樂(音效) 2.畫面 3.操作方式 4.難易
程度 5.評分"
940 LOCATE 12,5:PRINT"請選擇一項：_"
950 N$=INPUT$(1):LOCATE 12,17:PRINT N$
960 ON VAL(N$) GOTO 970,1040,1110,1180,1250
970 REM ***修改對音樂(音效)的看法***
980 CLS
990 LOCATE 8,5:PRINT"音樂(音效) 1.非常棒 2.還可以 3.沒意見 4
.太差了"
1000 LOCATE 10,5:PRINT"請由 1 - 4 中，選擇你對 ";GN$(I);" 音
樂(音效)的看法：_"
1010 MU$(I)=INPUT$(1):LOCATE 10,48+LEN(GN$(I)):PRINT MU$(I)
1020 IF MU$(I)<"1" OR MU$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 1000
1030 GOTO 270
1040 REM ***修改對畫面的看法***
1050 CLS
1060 LOCATE 8,5:PRINT"畫面 1.非常好 2.好 3.普通 4.沒意見 5.
太差了"
1070 LOCATE 10,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你對 ";GN$(I);" 畫
面的看法：_"
1080 GR$(I)=INPUT$(1):LOCATE 10,42+LEN(GN$(I)):PRINT GR$(I)
1090 IF GR$(I)<"1" OR GR$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 1070
1100 GOTO 270
1110 REM ***修改對操作方式的看法***
1120 CLS
1130 LOCATE 8,5:PRINT"操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.
非常不容易"
1140 LOCATE 10,5:PRINT"請由 1 - 4 中，選擇你對 ";GN$(I);" 操
作方式的看法：_"
1150 PW$(I)=INPUT$(1):LOCATE 10,46+LEN(GN$(I)):PRINT PW$(I)
1160 IF PW$(I)<"1" OR PW$(I)>"4" THEN BEEP:GOTO 1140
1170 GOTO 270
1180 REM ***修改對難易程度的看法***
1190 CLS
1200 LOCATE 8,5:PRINT"難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難
 5.非常難"
1210 LOCATE 10,5:PRINT"請由 1 - 5 中，選擇你對 ";GN$(I);" 難
易程度的看法：_"
1220 EH$(I)=INPUT$(1):LOCATE 10,46+LEN(GN$(I)):PRINT EH$(I)
1230 IF EH$(I)<"1" OR EH$(I)>"5" THEN BEEP:GOTO 1210
1240 GOTO 270
1250 REM ***修改評分***
1260 CLS
1270 LOCATE 8,5:PRINT"根據種種原因，你給與 ";GN$(I);" 的評分
："
1280 LOCATE 8,35+LEN(GN$(I)):INPUT"",PS$(I)
1290 IF PS$(I)="" THEN 1270
1300 IF VAL(PS$(I))<0 OR VAL(PS$(I))>100 THEN BEEP:GOTO 1270
1310 FOR S=1 TO LEN(PS$(I))
1320 IF MID$(PS$(I),S,1)<"0" OR MID$(PS$(I),S,1)>"9" THEN BE
EP:GOTO 1270
1330 NEXT
1340 GOTO 270
1350 NEXT
1360 CLS
1370 BEEP
1380 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
1390 LOCATE 6,5:PRINT Z$;" 檔中已無資料可供修改"
1400 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔"
1410 ANY$=INPUT$(1)
1420 REM ***** 儲存檔案 *****
1430 CLS
1440 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
1450 BEEP:LOCATE 5,5:PRINT"儲存檔案的檔名為 ";Z$;" 是否要更
改 1.是 2.否：_"
1460 M$=INPUT$(1):LOCATE 5,45+LEN(Z$):PRINT M$
1470 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN GOTO 1450
1480 IF M$="1" THEN GOSUB 2330
1490 LOCATE 7,5:PRINT"按任一鍵後，開始存檔(需要一會兒)"
1500 ANY$=INPUT$(1)
1510 CLOSE:MA4=1
1520 OPEN "O",#1,Z$
1530 FOR I=1 TO TOG
1540 CONU(I)=I
1550 NEXT
1560 FOR I=1 TO TOG
1570 FOR S=1 TO TOG
1580 IF VAL(NU$(CONU(I)))>VAL(NU$(CONU(S))) THEN 1600
1590 SWAP CONU(I),CONU(S)
1600 NEXT
1610 NEXT
1620 FOR S=1 TO TOG
1630 I=CONU(S)
1640 PRINT #1,GN$(I);",";NU$(I);",";KD$(I);",";PI$(I);",";PR
$(I);",";MC$(I);",";
MU$(I);",";GR$(I);",";PW$(I);",";EH$(I);",";PS$(I)
1650 NEXT
1660 CLOSE
1670 LOCATE 9,5:PRINT"儲存完畢"
1680 LOCATE 11,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1690 ANY$=INPUT$(1)
1700 CLS
1710 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
1720 LOCATE 6,5:PRINT"是否還要修改其他檔案的資料 1.是 2.否：
_"
1730 M$=INPUT$(1):LOCATE 6,43:PRINT M$
1740 IF M$<"1" OR M$>"2" THEN BEEP:GOTO 1720
1750 IF M$="1" THEN 70
1760 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
1770 ANY$=INPUT$(1)
1780 CLS:RUN"MAIN
1790 END
1800 REM ***** 印出資料 *****
```

```
1810 REM ***將遊戲類別的代號轉成文字***
1820 IF KD$(I)="0" THEN KDD$="動作"
1830 IF KD$(I)="1" THEN KDD$="戰鬥"
1840 IF KD$(I)="2" THEN KDD$="運動"
1850 IF KD$(I)="3" THEN KDD$="智育"
1860 IF KD$(I)="4" THEN KDD$="角色扮演"
1870 IF KD$(I)="5" THEN KDD$="模擬"
1880 IF KD$(I)="6" THEN KDD$="戰略"
1890 IF KD$(I)="7" THEN KDD$="冒險"
1900 IF KD$(I)="8" THEN KDD$="立體文字冒險"
1910 IF KD$(I)="9" THEN KDD$="其他"
1920 REM ***將遊戲有無支援魔奇音效卡的代號轉成文字***
1930 IF MC$(I)="1" THEN MCC$="有" ELSE MCC$="沒有"
1940 REM ***將玩者對遊戲音樂(音效)的代號轉成文字***
1950 IF MU$(I)="1" THEN MUU$="非常棒"
1960 IF MU$(I)="2" THEN MUU$="還可以"
1970 IF MU$(I)="3" THEN MUU$="沒意見"
1980 IF MU$(I)="4" THEN MUU$="太差了"
1990 REM ***將玩者對遊戲畫面的代號轉成文字***
2000 IF GR$(I)="1" THEN GRR$="非常好"
2010 IF GR$(I)="2" THEN GRR$="好"
2020 IF GR$(I)="3" THEN GRR$="普通"
2030 IF GR$(I)="4" THEN GRR$="沒意見"
2040 IF GR$(I)="5" THEN GRR$="太差了"
2050 REM ***將玩者對遊戲操作方式的代號轉成文字***
2060 IF PW$(I)="1" THEN PWW$="非常容易"
2070 IF PW$(I)="2" THEN PWW$="容易"
2080 IF PW$(I)="3" THEN PWW$="不容易"
2090 IF PW$(I)="4" THEN PWW$="非常不容易"
2100 REM ***將玩者對遊戲難易程度的代號轉成文字***
2110 IF EH$(I)="1" THEN EHH$="太簡單"
2120 IF EH$(I)="2" THEN EHH$="簡單"
2130 IF EH$(I)="3" THEN EHH$="沒意見"
2140 IF EH$(I)="4" THEN EHH$="難"
2150 IF EH$(I)="5" THEN EHH$="非常難"
2160 REM ***印出符合條件的資料***
2170 CLS
2180 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
2190 LOCATE 6,5:PRINT"遊戲本身的資料"
2200 LOCATE 9,5:PRINT"遊戲的名稱：";GN$(I)
2210 LOCATE 11,5:PRINT"遊戲的編號：";NU$(I)
2220 LOCATE 13,5:PRINT"遊戲的類別：";KDD$;"類"
2230 LOCATE 15,5:PRINT"遊戲的片數：";PI$(I);" 片"
2240 LOCATE 17,5:PRINT"遊戲的價格：";PR$(I);" 元"
2250 LOCATE 19,5:PRINT"支援魔奇音效卡：";MCC$
2260 LOCATE 6,40:PRINT"玩家對遊戲的看法"
2270 LOCATE 9,40:PRINT"音樂(音效)：";MUU$
2280 LOCATE 11,40:PRINT"畫面：";GRR$
2290 LOCATE 13,40:PRINT"操作方式：";PWW$
2300 LOCATE 15,40:PRINT"難易程度：";EHH$
2310 LOCATE 17,40:PRINT"評分：";PS$(I);" 分"
2320 RETURN
2330 REM ***** 設定檔名 *****
2340 CLS
2350 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
2360 LOCATE 8,5:PRINT"請問資料為 1. 平價版 2. 貴族版 3.
珍藏版：_"
2370 M$=INPUT$(1)
2380 LOCATE 8,50:PRINT M$
2390 IF M$<"1" OR M$>"3" THEN BEEP:GOTO 2360
2400 IF M$="1" THEN W$="LP":YY$="平價版"
2410 IF M$="2" THEN W$="BD":YY$="貴族版"
2420 IF M$="3" THEN W$="TR":YY$="珍藏版"
2430 LOCATE 10,5:INPUT"請問編號為：",Y$
2440 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 2430
2450 FOR I=1 TO LEN(Y$)
2460 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
2430
2470 NEXT
2480 IF LEN(Y$)>6 THEN Z$=W$+LEFT$(Y$,6)+".GT" ELSE Z$=W$+Y$
+".GT"
2490 LOCATE 12,5:PRINT"存檔或讀取檔案的檔名為：";Z$
2500 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
2510 ANY$=INPUT$(1)
2520 RETURN
2530 REM ***** 錯誤服務 *****
2540 CLS
2550 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到":GOTO
 2600
2560 IF ERR=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GO
TO 2600
2570 IF ERR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護":
GOTO 2600
2580 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁碟機未關或無磁
片":GOTO 2600
2590 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用上發生某種錯誤":GOTO 2680
2600 IF MA4=1 THEN 2620
2610 IF MA4=2 THEN 2650
2620 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
2630 ANY$=INPUT$(1)
2640 RESUME 1420
2650 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
2660 ANY$=INPUT$(1)
2670 RESUME 70
2680 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄選擇項"
2690 ANY$=INPUT$(1)
2700 RESUME 1780
```

子程式 MA5·BAS 查詢資料

```
10 REM ***** 查詢資料程式 ***** MA5.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 ON ERROR GOTO 1920
50 DIM GN$(50),NU$(50),KD$(50),PI$(50),PR$(50),MC$(50)
60 DIM MU$(50),GR$(50),PW$(50),EH$(50),PS$(50)
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 1720
90 CLS
100 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
110 LOCATE 6,5:PRINT"按任一鍵後，開始讀取資料"
120 ANY$=INPUT$(1)
130 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取中，請稍待"
140 CLOSE
150 OPEN "I",#1,Z$
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1,GN$(I),NU$(I),KD$(I),PI$(I),PR$(I),MC$(I),MU$(I
),GR$(I),PW$(I),EH$(
I),PS$(I)
190 I=I+1
200 GOTO 170
210 TOG=I-1
220 BEEP
230 LOCATE 10,5:PRINT"資料讀取完畢"
240 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
250 ANY$=INPUT$(1)
260 CLS
270 LOCATE 6,5:PRINT"查詢的項目有以下幾種"
280 LOCATE 8,5:PRINT"1.遊戲的名稱 2.遊戲的編號 3.遊戲的類別
4.遊戲的片數
290 LOCATE 10,5:PRINT"5.遊戲的價格 6.遊戲有無支援魔奇音效卡
7.全部遊戲的資料"
300 LOCATE 12,5:PRINT"請選擇一項：_"
310 M$=INPUT$(1):LOCATE 12,17:PRINT M$
320 IF M$<"1" OR M$>"7" THEN BEEP:GOTO 300
330 ON VAL(M$) GOTO 340,420,510,610,700,790,880
340 REM ***查詢遊戲的名稱***
350 PRINT CHR$(27);"IC,IF;"
360 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的名稱：",GN$
370 PRINT CHR$(27);"IF,If,IN;"
380 FOR I=1 TO TOG
390 IF INSTR(GN$(I),GN$)<>0 THEN GOSUB 1020
400 NEXT
410 Q$="遊戲的名稱為 "+GN$:GOTO 1570
420 REM ***查詢遊戲的編號***
430 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的編號：",NU$
440 FOR S=1 TO LEN(NU$)
450 IF MID$(NU$,S,1)<"0" OR MID$(NU$,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
 430
460 NEXT
470 FOR I=1 TO TOG
480 IF NU$=NU$(I) THEN GOSUB 1020
490 NEXT
500 Q$="遊戲的編號為 "+NU$:GOTO 1570
510 REM ***查詢遊戲的類別***
```

```
520 LOCATE 14,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.運動 3.智育 4. 角色扮演(RPG)"
530 LOCATE 16,5:PRINT"5.模擬 6.戰略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.其他"
540 LOCATE 18,5:PRINT"請輸入欲查詢遊戲的類別 (0 - 9) : _"
550 KD$=INPUT$(1):LOCATE 18,37:PRINT KD$
560 IF KD$<"0" OR KD$>"9" THEN BEEP:GOTO 540
570 FOR I=1 TO TOG
580 IF KD$=KD$(I) THEN GOSUB 1020
590 NEXT
600 Q$="遊戲的類別為 第 "+KD$+" 類":GOTO 1570
610 REM ***查詢片數***
620 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的片數 : ",PI$
630 FOR S=1 TO LEN(PI$)
640 IF MID$(PI$,S,1)<"0" OR MID$(PI$,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
 620
650 NEXT
660 FOR I=1 TO TOG
670 IF PI$=PI$(I) THEN GOSUB 1020
680 NEXT
690 Q$="遊戲的片數為 "+PI$+" 片":GOTO 1570
700 REM ***查詢價格***
710 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的價格 : ",PR$
720 FOR S=1 TO LEN(PR$)
730 IF MID$(PR$,S,1)<"0" OR MID$(PR$,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
 710
740 NEXT
750 FOR I=1 TO TOG
760 IF PR$=PR$(I) THEN GOSUB 1020
770 NEXT
780 Q$="遊戲的價格為 "+PR$+" 元":GOTO 1570
790 REM ***查詢有無支援魔奇音效卡***
800 LOCATE 14,5:PRINT"請輸入遊戲 1.有 2.沒有 支援魔奇音效卡  _
: _"
810 MC$=INPUT$(1):LOCATE 14,44:PRINT MC$
820 IF MC$<"1" OR MC$>"2" THEN BEEP:GOTO 800
830 FOR I=1 TO TOG
840 IF MC$=MC$(I) THEN GOSUB 1020
850 NEXT
860 IF MC$="1" THEN Q$="有 支援魔奇音效卡":GOTO 1570
870 IF MC$="2" THEN Q$="沒有 支援魔奇音效卡":GOTO 1570
880 REM ***查詢全部資料***
890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 查詢全部的資料"
900 ANY$=INPUT$(1):SUM=0
910 FOR I=1 TO TOG
920 SUM=SUM+VAL(PR$(I))
930 GOSUB 1020
940 NEXT
950 CLS
960 LOCATE 10,5:PRINT Z$;" 檔中, 共有 ";TOG;" 筆資料"
970 BEEP:LOCATE 12,5:PRINT Z$;" 檔中的遊戲, 共價值 ";SUM;"
元"
980 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行"
990 ANY$=INPUT$(1)
1000 Q$="其他":GOTO 1570
1010 END
1020 REM ***** 印出資料 *****
1030 REM ***將遊戲類別的代號轉成文字***
1040 IF KD$(I)="0" THEN KDD$="動作"
1050 IF KD$(I)="1" THEN KDD$="戰鬥"
1060 IF KD$(I)="2" THEN KDD$="運動"
1070 IF KD$(I)="3" THEN KDD$="智育"
1080 IF KD$(I)="4" THEN KDD$="角色扮演"
1090 IF KD$(I)="5" THEN KDD$="模擬"
1100 IF KD$(I)="6" THEN KDD$="戰略"
1110 IF KD$(I)="7" THEN KDD$="冒險"
1120 IF KD$(I)="8" THEN KDD$="立體文字冒險"
1130 IF KD$(I)="9" THEN KDD$="其他"
1140 REM ***將遊戲有無支援魔奇音效卡的代號轉成文字***
1150 IF MC$(I)="1" THEN MCC$="有" ELSE MCC$="沒有"
1160 REM ***將玩者對遊戲音樂(音效)的代號轉成文字***
1170 IF MU$(I)="1" THEN MUU$="非常棒"
1180 IF MU$(I)="2" THEN MUU$="還可以"
1190 IF MU$(I)="3" THEN MUU$="沒意見"
1200 IF MU$(I)="4" THEN MUU$="太差了"
1210 REM ***將玩者對遊戲畫面的代號轉成文字***
1220 IF GR$(I)="1" THEN GRR$="非常好"
1230 IF GR$(I)="2" THEN GRR$="好"
1240 IF GR$(I)="3" THEN GRR$="普通"
1250 IF GR$(I)="4" THEN GRR$="沒意見"
1260 IF GR$(I)="5" THEN GRR$="太差了"
1270 REM ***將玩者對遊戲操作方式的代號轉成文字***
1280 IF PW$(I)="1" THEN PWW$="非常容易"
1290 IF PW$(I)="2" THEN PWW$="容易"
1300 IF PW$(I)="3" THEN PWW$="不容易"
1310 IF PW$(I)="4" THEN PWW$="非常不容易"
1320 REM ***將玩者對遊戲難易程度的代號轉成文字***
1330 IF EH$(I)="1" THEN EHH$="太簡單"
1340 IF EH$(I)="2" THEN EHH$="簡單"
1350 IF EH$(I)="3" THEN EHH$="沒意見"
1360 IF EH$(I)="4" THEN EHH$="難"
1370 IF EH$(I)="5" THEN EHH$="非常難"
1380 REM ***印出符合條件的資料***
1390 CLS
1400 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
1410 LOCATE 6,5:PRINT"遊戲本身的資料"
1420 LOCATE 9,5:PRINT"遊戲的名稱 : ";GN$(I)
1430 LOCATE 11,5:PRINT"遊戲的編號 : ";NU$(I)
1440 LOCATE 13,5:PRINT"遊戲的類別 : ";KDD$;"類"
1450 LOCATE 15,5:PRINT"遊戲的片數 : ";PI$(I);" 片"
1460 LOCATE 17,5:PRINT"遊戲的價格 : ";PR$(I);" 元"
1470 LOCATE 19,5:PRINT"支援魔奇音效卡 : ";MCC$
1480 LOCATE 6,40:PRINT"玩家對遊戲的看法"
1490 LOCATE 9,40:PRINT"音樂(音效) : ";MUU$
1500 LOCATE 11,40:PRINT"畫面 : ";GRR$
1510 LOCATE 13,40:PRINT"操作方式 : ";PWW$
1520 LOCATE 15,40:PRINT"難易程度 : ";EHH$
1530 LOCATE 17,40:PRINT"評分 : ";PS$(I);" 分"
1540 LOCATE 21,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續查詢其他的資料"
1550 ANY$=INPUT$(1)
1560 RETURN
1570 REM ***** 是否繼續查詢 *****
1580 CLS
1590 BEEP
1600 LOCATE 10,5:PRINT YY$;" ";Z$;" 檔中, 已無 ";Q$;" 的資料
可供查詢"
1610 LOCATE 12,5:PRINT"是否還要繼續查詢 ";Z$;" 檔的資料 1.是
 2.否 : _"
1620 N$=INPUT$(1):LOCATE 12,43+LEN(Z$):PRINT N$
1630 IF N$<"1" OR N$>"2" THEN BEEP:GOTO 1610
1640 IF N$="1" THEN 260
1650 LOCATE 14,5:PRINT"是否要查詢其他檔案的資料 1.是 2.否 : _
"
1660 N$=INPUT$(1):LOCATE 14,41:PRINT N$
1670 IF N$<"1" OR N$>"2" THEN BEEP:GOTO 1650
1680 IF N$="1" THEN 70
1690 LOCATE 16,5:PRINT"按任一鍵後, 回到主目錄選擇項"
1700 ANY$=INPUT$(1)
1710 CLS:RUN"MAIN
1720 REM ***** 設定檔名 *****
1730 CLS
1740 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
1750 LOCATE 8,5:PRINT"請問資料為 1. 平價版 2. 貴族版 3.
珍藏版 : _"
1760 M$=INPUT$(1)
1770 LOCATE 8,50:PRINT M$
1780 IF M$<"1" OR M$>"3" THEN BEEP:GOTO 1750
1790 IF M$="1" THEN W$="LP":YY$="平價版"
1800 IF M$="2" THEN W$="BD":YY$="貴族版"
1810 IF M$="3" THEN W$="TR":YY$="珍藏版"
1820 LOCATE 10,5:INPUT"請問編號為 : ",Y$
1830 IF Y$="" THEN BEEP:GOTO 1820
1840 FOR I=1 TO LEN(Y$)
1850 IF MID$(Y$,I,1)<"0" OR MID$(Y$,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
1820
1860 NEXT
1870 IF LEN(Y$)>6 THEN Z$=W$+LEFT$(Y$,6)+".GT" ELSE Z$=W$+Y$
+".GT"
1880 LOCATE 12,5:PRINT"讀取檔案時的檔名為 : ";Z$
1890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後, 繼續執行"
1900 ANY$=INPUT$(1)
1910 RETURN
1920 REM ***** 錯誤服務 *****
1930 CLS
1940 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔案找不到":GOTO
1970
1950 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"磁碟機未關或無磁
片":GOTO 1970
1960 BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"使用上發生某種錯誤"
1970 LOCATE 12,5:PRINT"按任一鍵後, 重新輸入檔名"
1980 ANY$=INPUT$(1)
1990 RESUME 70
```



音樂點唱機

（常駐版）

除蟲記

／陳兆宏

魔奇音效卡附有一個常駐式音樂點唱機程式（Pop Tunes，POPTUNES.ZIP），相當不錯，可以邊聽魔奇音效卡的音樂，邊寫程式（或邊打 Modem、遊戲）實在是一大享受也！

但是此程式有一個很大的缺失：在常駐後，許多用到磁碟 I／O 的程式執行了之後就會當機（如 PC-Tools、Format、Compress……等等，太多了）！害我氣得要死！

我懷疑是 POPTMAIN.EXE 的問題，因為只要是做磁碟 I／O 就會有毛病；但是做 DOS 的磁碟 I／O（如 DIR、COPY、DEL、TYPE……等）就沒問題。於是就開始想辦法來修正（PATCH）這個「大」Bug！

此程式攔截（Hook）「絕對磁碟讀取 & 寫入」（Absolute Disk Read／Write）(INT 25h，INT 26h)，我懷疑就是這裏出毛病。稍微研究了一下，赫然發現這個中斷副程式（Interrupt Service Routine）設定了讀寫 Busy 的旗號，但是在堆疊（Stack）的推入與取出（Push，Pop）中出了問題：在返回被插斷的程式時，因為堆疊（Stack）計算錯誤，跳錯地方而當機！

我立即改寫此中斷副程式（INT 25h，INT 26h），把堆疊計算部份改正，此後執行 PC-Tools、Format、Compress、倚天中文，甚至 Modem，都沒問題，一切正常！

現將修正（Patch）方法列於下面，請各位用 PC-Tools 來修改。

這個 Bug 實在太離譜了！我懷疑用 MSC 或 Quick 編譯（Compile）出來的 INT 25h、INT 26h 中斷程式會跟 Pop Tunes 發生同樣的情形。所以，建議各位 MSC 或 Quick C 的使用者檢查一下，以免用 C 寫的攔截 INT 25h、INT 26h 的常駐程式有類似的情況發生。

各位無聊時不妨執行 Pop Tunes 來聽聽音樂，把煩惱之事忘掉，您會更快樂些。Bye！

檔案名稱（Filename）	POPTMAIN.EXE
1.INT 25h 部份：	
所在磁區（Absolute Sector）	34
偏移位址（Displacement）	353（161h）
原始數值（Original Value）	9C 2E FE 0E 68 45 9D CA 02 00
修改數值（Modify Value）	90 00
2.INT 26h 部份：	
所在磁區（Absolute Sector）	34
偏移位址（Displacement）	374（176h）
原始數值（Origina Value）	9C 2E FE 0E 69 45 9D CA 02 00
修改數值（Modify Value）	90 00

※修改之後記得按 F5 寫回去！

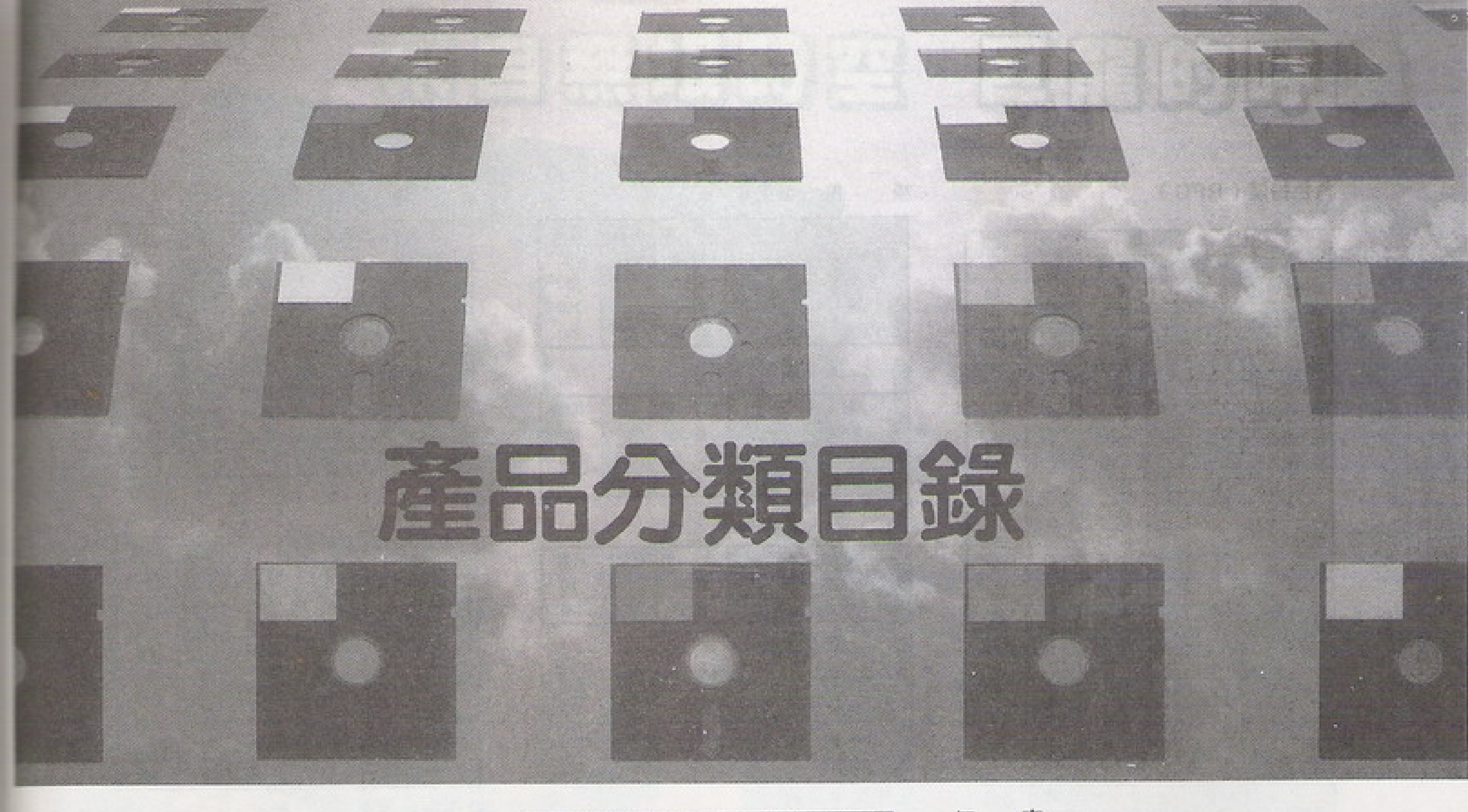
第共期讀者意見調查表 中獎名單

頭獎：王元良（台中）

貳獎：陳紅汝（台北）
林志青（台北）

參獎：張其銘（高雄）
王同威（台北）
張之虹（台北）

安慰獎：李孟哲（台中）、張惠南（南投）、韓德威（台南）、蕭存愉（台中）
楊朝順（台北）、林建良（高雄）、林志偉（新竹）、王彥和（台北）
陳怡光（台北）、李允立（高雄）、黃威棟（苗栗）、王恩詠（高雄）
蘇士勛（台南）、熊明恕（彰化）、陳俊行（高雄）、陳泰成（高雄）
張弘義（台南）、蕭文正（高雄）、郭國倫（台中）、呂鴻均（高雄）
張書良（台北）、姚錦成（彰化）、宋威德（高雄）、林忠錦（新竹）
劉興智（台北）、吳偉熊（台北）、曾智超（桃園）
劉聖路（桃園）、廖信仲（南投）、郭長孟（澎湖）



（前有＊表支援魔奇音效卡）

動　　作

遊戲名稱	編　號	片數	售價
＊空中飛鷹	貴132	2	150
＊熱血高校	貴134	2	150
＊蜘蛛人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
獵俠神鷹	貴141	1	80
閃電鋼球	貴143	2	150
瘋狂大賽車II	貴144	1	80
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150
集中火力	貴147	2	150
＊快打磚塊II	貴148	1	80
無敵神槍	貴149	2	150
毀天滅地	貴150	2	150
魔　斧	貴156	2	150
超　人	貴157	2	150
＊烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
＊衝鋒飛車	貴172	2	150
異　形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
雙截龍II	貴176	1	80
武道館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
＊第一滴血III	貴181	2	150
凱星異形II	貴182	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
＊快樂泡泡龍	貴192	2	150
激流浪子	貴196	2	150
拼磁盤	貴199	2	150
＊波斯王子	貴200	2	150
凱星異形I	貴201	2	150
跳跳飛球	貴202	2	150
＊惡魔城傳說	貴204	2	150
叢林之神	貴206	1	80
雲國小精靈	貴207	1	80
巴黎—達卡越野大賽	貴210	2	150
＊好夢連床	貴211	2	150
＊獸王記	貴212	2	150
＊蝙蝠俠	貴213	2	150
銀行大盜	貴217	1	80
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
＊宇宙神風號	珍 13	4	270
＊魔鬼剋星II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230
終極孤鷹	珍 39	4	270
出擊飛龍	珍 43	3	230
＊金牌拳王	珍 50	3	230
＊忍者龜	珍 55	4	270
＊賽車追逐戰	珍 58	4	270
＊快樂潛水伕	珍 61	3	230

戰　　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	售價
飛狼突擊II	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰　斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150

模　　擬（汽車）

遊戲名稱	編　號	片數	售價
名車大賽I	貴 19	1	80
名車大賽II	貴121	2	150
名車大賽II資料片	貴121	2	150
GP大賽車	貴 85	1	80
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
＊風馳電掣	貴188	2	150
特技飛車	貴195	1	80

模　　擬（機車）

遊戲名稱	編　號	片數	售價
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
＊方程式機車賽	貴168	2	150

智　　育

遊戲名稱	編　號	片數	售價
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
俄羅斯方塊I	貴 37	1	80
神奇王國	貴 48	1	80
打磚塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
俄羅斯方塊II	貴171	2	150
＊電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187	1	80
＊粒子世界	貴203	1	80
＊臉譜方塊—俄羅斯三代	貴215	2	150
＊撲克萬花筒	貴218	2	150
＊明星撲克	珍 23	3	230
炸彈小子	珍 41	3	230
＊四川省	珍 46	5	300

模　　擬（飛機）

遊戲名稱	編　號	片數	售價
捍衛雄鷹	貴 28	1	80
海鷂鷹戰鬥機	貴 51	2	150
韓衛轟炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
藍天使飛行特技小組	貴191	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290
＊F-15鷹式戰鬥機II	珍 22	2	180
＊A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
戰鬥轟炸機	珍 42	4	270

角色扮演(RPG)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	忍者傳奇	貴 30	2	150
	歐洲公路戰	貴 43	1	80
	巫術Ⅳ	貴 56	1	80
	影之門	貴 65	2	150
	飛輪武士(上下)	貴 95	2	150
	冰城傳奇Ⅱ	貴105	2	150
	鐵甲爭霸戰	貴108	2	150
*	國王傳奇	貴113	1	80
	泰坦風雲	貴186	2	150
	未來之魔法	珍 2	2	150
	光芒之池	珍 9	3	230
	魔法門Ⅱ	珍 17	3	230
	冬之魔	珍 18	3	230
	青色枷的詛咒	珍 20	4	270
	銀河英雄	珍 27	2	180
*	克萊恩英豪	珍 40	4	270
*	創世紀Ⅵ	珍 44	7	380
	武士傳說	珍 45	6	340
*	銀色匕首之謎	珍 56	2	180

運　　動

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	燃燒的野球Ⅰ	貴 14	1	80
*	燃燒的野球Ⅱ	珍 35	3	230
	天生好手	貴 5	1	80
	野外籃球	貴 15	1	80
	加州運動會	貴 27	1	80
	野外棒球	貴 73	1	80
	漢城奧運(上下)	貴 80	4	300
	最後挑戰	貴 82	1	80
	撞球大賽	貴 98	1	80
	籃球1對1	貴102	2	150
	強棒再出擊	貴104	2	150
*	海灘排球王	貴123	2	150
	迷你高爾夫	貴124	1	80
	職業網球大賽	貴189	2	189
	藍天碧海風浪板	貴193	1	80
*	雪國狄斯奈	貴197	2	150
	1990世界杯足球賽	貴209	2	150

模　　擬(直昇機)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	無敵飛狼	貴 1	2	150
*	百戰鐵翼	珍 52	2	180

模　　擬(坦克)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	重金屬坦克	貴126	1	80
	火戰車	貴131	2	150
	M4雪曼坦克	貴190	2	150
*	裝甲雄獅	珍 38	3	290

模　　擬(潛艇)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
*	688攻擊潛艇	珍 16	2	180
*	紅色風暴	珍 24	2	230
*	從海底出擊	珍 54	2	

模　　擬(其他艦艇)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	火爆魚雷艇	貴103	1	80
*	砲艇	貴198	2	150

模　　擬(其他)

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	醫生也瘋狂	珍 8	3	230
	模擬城市	珍 29	2	180
*	上帝也抓狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	幻想空間Ⅰ	貴 21	2	150
	宇宙傳奇Ⅱ(上下)	貴 25	3	230
*	羅塞拉的冒險	珍 3	9	460
*	幻想空間Ⅱ	珍 4	6	340
*	警察故事Ⅱ	珍 7	6	340
	淘金熱	珍 11	5	300
*	宇宙傳奇Ⅲ	珍 15	6	340
*	幻想空間Ⅲ	珍 30	8	420
*	英雄傳奇Ⅰ	珍 36	10	500
*	代碼:冰人	珍 47	9	460
*	亞瑟王傳奇	珍 51	10	500

動作冒險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	海王星計劃	貴152	2	150
	步步殺機	貴169	1	80
	科羅拉多尋金記	貴208	2	150
*	太空捕快	珍 14	4	270

戰　　略

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
	銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
	信長之野望(上下)	貴 77	2	160
	三國志(上下)	貴 78	3	230
	聖女貞德	貴135	2	150
	北與南	貴194	2	150
	核戰狂人夢	貴205	2	150
	水滸傳	珍 32	3	230
*	凱撒大帝	珍 57	3	230

冒　　險

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	風雲際會	貴 52	2	150
	瘋狂大樓	貴 68	1	80
	黑暗金字塔	貴136	1	80
	地心探險	貴153	2	150
	瑪雅迷蹤	貴183	2	150
*	聖戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
*	紗之器	珍 49	7	340
*	未來戰爭一時空冒險	珍 59	3	230
*	小人物狂想曲	珍 60	5	300

動作角色扮演

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	喋血蠻長	貴106	2	150
	幽城寶藏	貴133	2	150
	預言奇兵	貴139	2	150
	伊蘇國	貴155	2	150
	變形金剛	貴161	2	150
*	銀河超能力戰記	貴175	2	150
	地心攝截	珍 12	3	230
	仙境故事	珍 25	3	230
*	風行者	珍 31	3	230
*	魔界歷險	珍 48	3	340

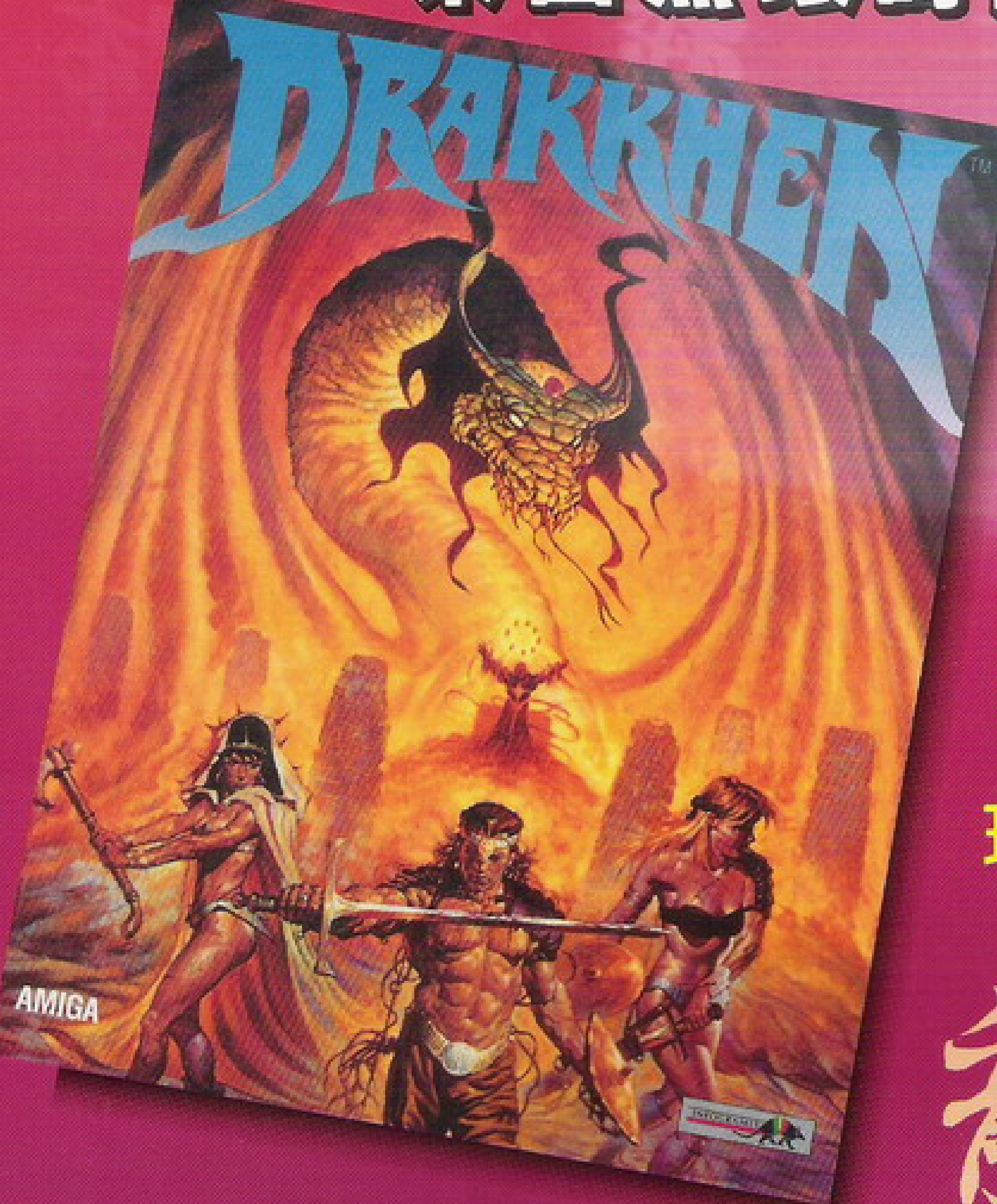
其　　他

	遊戲名稱	編號	片數	售價
	梯子防衛戰	貴 13	1	80
*	水果盤	貴162	1	80
*	百戰百勝電玩篇	貴214	2	150
	摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270
*	飛龍騎士	珍 53	4	270

全省銷售排行榜

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
1	10	核戰狂人夢	戰略
2	NEW	忍者龜	動作
3	NEW	1990世界杯足球賽	運動
4	5	俄羅斯方塊	智育
5	3	三國志	戰略
6	1	四川省	智育
7	9	波斯王子	動作
8	11	快樂泡泡龍	動作
9	4	水滸傳	戰略
10	6	立體俄羅斯方塊	智育
11	7	美女撲克・歐洲版	智育
12	8	北與南	戰略
13	12	水果盤	博弈
14	—	雙截龍II	動作
15	14	上帝也抓狂	模擬
16	2	創世紀VI	角色扮演
17	16	烏茲衝鋒槍	動作
18	NEW	從海底出擊	模擬
19	—	信長之野望	戰略
20	NEW	巴黎—達卡越野賽	動作
21	19	彗星異形II	動作
22	—	水管狂想曲	智育
23	NEW	飛龍騎士	模擬
24	15	模擬城市	模擬
25	20	快打磚塊II	動作
26	24	快打旋風	動作
27	17	紗之器	冒險
28	25	魔鬼剋星II	動作
29	13	砲艇	模擬
30	18	俄羅斯方塊II	智育

來自無垠時空　巨龍的呼喚



……深深地攫攝你的心靈

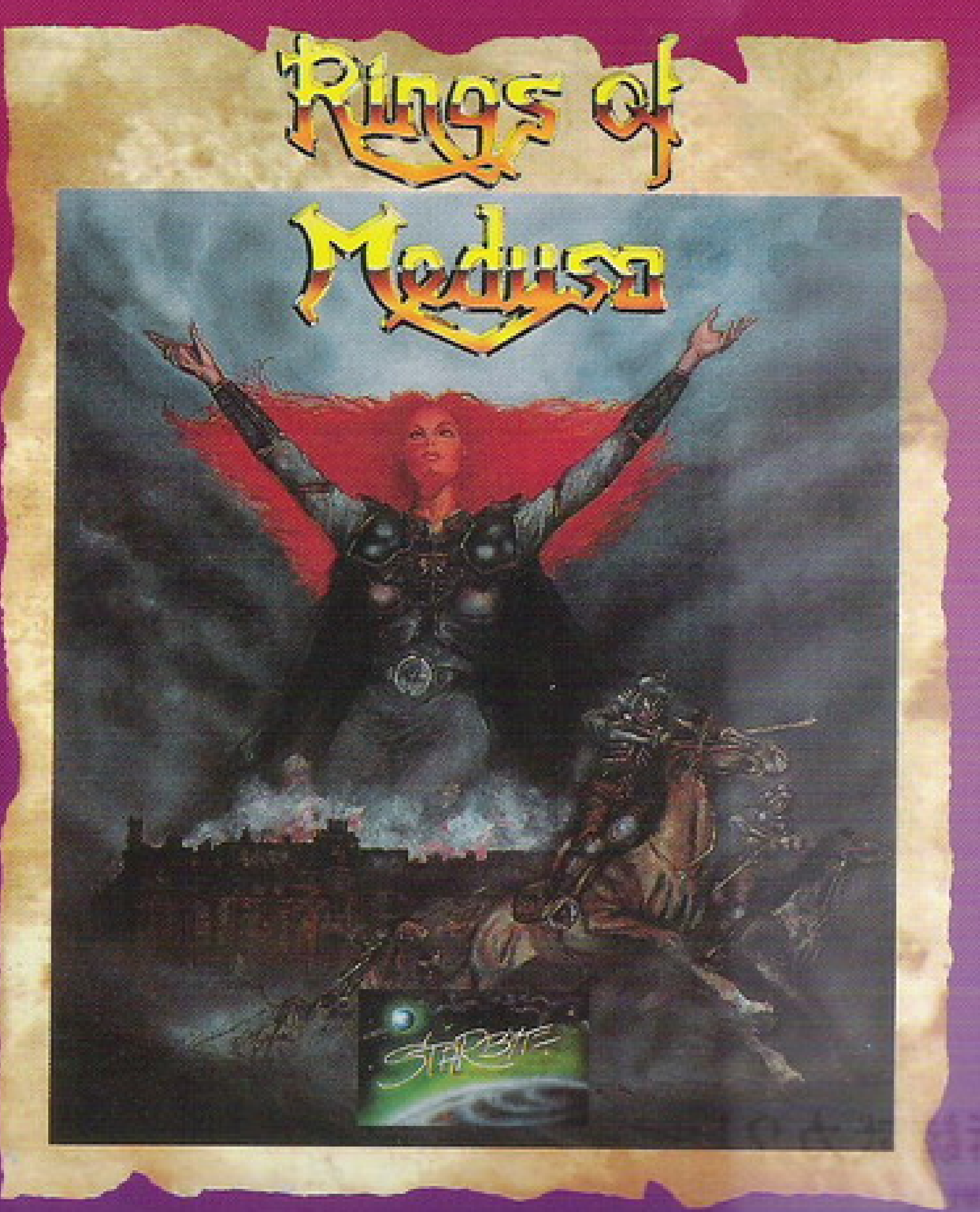
第一部3D即時模擬角色扮演遊戲

結合模擬與角色扮演遊戲的双重特點

玩家們切莫錯過。

龍族之謎

新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介



邪惡女魔梅杜莎佔領了你的王國

唯有找到5個指環才能增強你的實力　但在這之前

你必須先籌備經費組成復國軍　融合經商、戰略手腕及角色扮演成份

全新的風格　玩家的新歡

梅杜莎指環

軟体世界熱情推薦　玩家敬請期待　馬上出片

戰雲密佈

伊朗
伊拉克
科威特
波斯灣
沙烏地阿拉伯
地中海
紅海
印度
台北

中東局勢 牽繫全球！
和平談判?! 訴諸武力?!

培養戰略手腕　鍛鍊模擬戰技

請加入軟體世界總部　戰略模擬的行列

軟體世界　是最佳的選擇

軟體世界研究開發中心
SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE

中華民國高雄市郵政28之34號
P.O.Box 28-34, Kaohsiung,
Taiwan, R.O.C.